03/2001 Ausgabe 46 DM 4,50
Belgien bfr 106,- ▮ Dänemark dkr 19,50 ▮ Italien Lit 5.100 ▮ Luxemburg lfr 106,- ▮ Niederlande hfl 5,80
Österreich öS 34,- ▮ Schweiz sfr 4,50 ▮ Griechenland DR 850,- ▮ Spanien Pta 440,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA
03
4 394373 904505

DAS EINZIGE MONATLICHE MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

N-ZONE

NINTENDO 64 • BOY COLOR/ADVANCE

NUR DM 4.50

POKÉMON GOLD & SILBER

Endlich! Die deutschen Namen von 33 neuen Pokémon in dieser Ausgabe!

Ho-oh

Blubella

Laschoking

Elekid

Hoothoot

Ledyba

NINTENDO STARTET WIEDER DURCH!

Live von der Spielwarenmesse 2001

Die ersten Spiele für Game Boy Advance im Vorabtest!
Alles über GameCube, N64, Pokémon Gold & Silber ...

4 Sammelkarten

Vier tolle Tipps-Karten für aktuelle N64-Hits und Pokémon

Spiele-Lexikon

Neu! Alle Spiele für N64, GameCube und GBA auf einen Blick!

Doppelposter

Pokémon Puzzle League & Game Boy Advance

Game Boy

Mit aktuellen **Tests, Charts und News** für den Game Boy!

INHALT

REPORTAGE

52. Nürnberger Spielwarenmesse ..... Der GBA im ersten Praxistest! 16
Die neuen Pokémon ..... Die deutschen Namen enthüllt 18

POKÉMON ZONE

Pokémon-Lexikon ..... Charts, Termine, Produkte 13
Pokémon-News ..... Was gibt es Neues? 12
Pokémon Puzzle League ..... Kniffliger Knobelspaß 50
Pokémon-Tipps ..... Tipps & Tricks 14

GAME-BOY-ZONE

Game-Boy-News ..... Charts, Termine, News 8
Game-Boy-Lexikon ..... Die besten GBC-Spiele 9

ANGESPIELT

GAME BOY ADVANCE

F-Zero Advance ..... Futuristische Raserei 23
Kurukuru Kururin ..... Schwieriger Name – einfaches Spielprinzip 21
Mario Advance ..... Der Klempner in Bestform 22
Mario Kart Advance ..... Perfekte Umsetzung? 19
Pinobee: Quest of Heart ..... Jump & Run vom Feinsten 20

NINTENDO 64

Conker's Bad Fur Day ..... Neue Bilder vom N64-Rüpel 26
Dr. Mario 64 ..... Zu Risiken und Nebenwirkungen 24

TESTS

GAME BOY COLOR

102 Dalmatiner ..... Jede Menge wuselige Welpen 10
Flipper & Lopaka ..... Die Trickfilm-Umsetzung 11
Insel 2 ..... Das neueste Lego-Abenteuer 10
Legend of the River King 2 ..... Angelkurs inklusive 11
Mario Tennis ..... Ein weiterer GBC-Hit 9
Return of the Ninja ..... Gelungene Rückkehr 11
Road Rash ..... Brachiale Motorrad-Action 11

NINTENDO 64

Polaris SnoCross ..... Mit Vollgas durch den Tiefschnee 53
Scooby Doo! Classic Creep Capers ..... Abenteuer mit Schreckmomenten 45
Star Wars Episode I ..... Superbe Weltraum-Action! 34
Super Bowling ..... Strike oder Fehlwurf? 54

KOMPLETTLÖSUNG

Star Wars Episode I ..... Erste Hilfe für Freiheitskämpfer 62

POSTER

Game Boy Advance 39-42
Pokémon Puzzle League 35-38

SAMMELKARTEN

Pokémon Pinball 75/76
Pokémon Snap 75/76
Scooby Doo! Classic Creep Capers 75/76
Star Wars Episode I 75/76

SPIELENEWS

Conker's Bad Fur Day 6
Derby Stallion 64 5
Doshin the Giant (NGC) 5
EA-Gewinnspiel 4
GIGA Games 7
Matrix (NGC) 5
Paper Mario 7
Pocket GT Advance (GBA) 7
Bomberman Story (GBA) 7

NEWS

Aus Japan 4
Aus USA 6
GameCube-News 5
Game-Boy-Advance-News 7
Kurz & Knapp 6

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 28

T&T: CHEATS & CODES

102 Dalmatiner (GBC) 61
Mickey's Speedway USA 61
San Francisco Rush 2049 (GBC) 61
Scooby Doo! Classic Creep Capers 61
Star Wars Episode I 60
The Grinch (GBC) 60

LESERTIPPS

Biene Maja (GBC) 72
Das Dschungelbuch (GBC) 72
Inspector Gadget (GBC) 72
Toy Story 2 (GBC) 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 32
Impressum 73
Kleinanzeigen 58
Leserbriefe 56
Vorschau 74

Volle Kraft voraus!

Auf der Spielwarenmesse war es endlich so weit: Nintendo präsentierte den Game Boy Advance erstmals in Deutschland und kündigte an, hier zu Lande im Laufe des Jahres eine Million Stück absetzen zu wollen. In Sachen GameCube gab es für Deutschland leider keine konkreten Aussagen, auf der E3 im Mai sollten wir hierzu mehr erfahren. Wir befürchten allerdings, dass die Konsole trotz des Oktober-Termins in den USA nicht mehr rechtzeitig vor Weihnachten in Deutschland erscheinen wird. Wie auch immer, es versteht sich von selbst, dass wir ab sofort immer ausführlich über den Game Boy Advance und den GameCube berichten werden, unser großes GBA-Special sowie das GBA-Poster sind erst der Auftakt, in Kürze folgen die ersten Previews zu GameCube-Spielen. Ich hoffe, die GBA/NGC-Berichte sowie die auf vielfachen Wunsch hin erweiterte Leserbrief-Rubrik können euch etwas über den leider unvermeidbaren Rückgang von N64-Berichten hinwegtrösten. Besser sieht's für Pokémon-Fans aus: Die dürfen sich auch künftig über eine regelmäßige Berichterstattung zu den Gold/Silber-Editionen freuen, die am 6. April in Deutschland erscheinen werden. Zum Schluss noch eine weniger erfreuliche Nachricht: Deutlich angestiegene Papierpreise und Produktionskosten sind auch an uns nicht spurlos vorübergegangen. Zum ersten Mal in der knapp vierjährigen Geschichte von N-Zone müssen wir den Preis geringfügig erhöhen, um die gewohnte Qualität beibehalten zu können. Ich hoffe auf euer Verständnis!

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit 2 Postern, Aufklebern und 4 Sammelkarten!

Mario Kart Advance 19

Ob wirklich eine perfekte Umsetzung der SNES-Version gelungen ist oder ob die Karts unter Fehlzündungen leiden, lest ihr auf Seite 19.

Pokémon Puzzle League 50

Bei *Pokémon Puzzle League* hat Nintendo geschickt ein einfaches Spielprinzip mit den bekanntesten Pokémon-Charakteren verknüpft.

Star Wars Episode I 34

Die Tüftler von Factor 5 haben mit dem letzten *Star Wars*-Titel für das N64 noch einmal gezeigt, was alles an technischer Brillanz machbar ist.

Interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen der Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

Game Boy Advance in Japan: Verkaufsschlager oder Ladenhüter?

Obwohl am 21. März der Game Boy Advance in den japanischen Verkaufsregalen steht, hält sich Nintendo in Japan in Sachen Werbung auffallend zurück. Auf der World Hobby Fair im Januar rückte Nintendo nochmals die restlichen N64-Titel sowie den GB-Mobile Adapter in den Mittelpunkt. Obwohl die Messe die letzte Gelegenheit bot, der japanischen Öffentlichkeit den GBA vor dem offiziellen Launch vorzustellen, sah Nintendo offensichtlich keine Veranlassung dazu. Der Grund: Wenn Nintendo den GBA im Voraus zu sehr anpreist, könnte die Nachfrage zum Start derart groß sein, dass es innerhalb kürzester Zeit zu erheblichen Lieferengpässen käme. Diese Engpässe würden sich wahrscheinlich bis in den Sommer hineinziehen und somit auch die Veröffentlichung des Game Boy Advance in den USA und Europa negativ beeinflussen. Eine solche Verzögerung hätte außerdem nachhaltige negative Auswirkungen auf das Image des neuen Handhelds und würde seinen angestrebten Lebenszyklus dementsprechend verkürzen. Wenn Nintendo aber andererseits die Nachfrage überschätzt und gar keine Werbung vor dem Launch des GBA für die neue Handheld-Maschine für nötig hält, könnte dies ebenfalls ein negatives Licht auf die neue Hardware werfen. Nach dem Motto „Eine Konsole, die nicht ausverkauft ist, kann nicht sehr beliebt sein!" könnte aus dem hoch gelobten neuen Game Boy sogar ein uncooler Ladenhüter werden!

WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

VERKAUFSHIT? Mario Advance gilt als ein möglicher Megaseller.

COOLER LOOK In diesen drei Farben erscheint der Game Boy Advance am 21. März in Japan.

Die beste Lösung wäre wohl auch hier die goldene Mitte. Zumindest die Frage der Farbe ist geklärt. Entgegen ersten Plänen, bei denen fünf verschiedenfarbige Modelle angedacht waren, hat man sich bei Nintendo nun für drei Farbvarianten entschieden: Lila, Milchblau und Weiß. Erste Vorbestellungen verdeutlichen, dass bei den Japanern derzeit der milchblaue GBA klar favorisiert ist. Die neuen Farben sollen dem GBA einen erwachseneren Look verleihen, der auch eine ältere Käuferschicht anspricht. Neue Farbvarianten und spezielle Versionen sind mit Sicherheit nur eine Frage der Zeit. Zusätzlich zur Hardware können derzeit vier Titel für je 4.800 Yen (umgerechnet ca. DM 85,-) vorbestellt werden: Mario Advance, Kurukuru Kururin, F-Zero Advance und Napoleon. Dabei schätzen die meisten Händler Mario Advance als den Titel ein, der zum Launch zusammen mit dem GBA am häufigsten verkauft werden dürfte.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

***April:** Super Black Bass Fishing (GBA), Matsumoto Space Hexcite X (GBA)*
***Mai:** Golden Sun (GBA)*

Electronic-Arts-Gewinnspiel

Mitmachen und gewinnen!

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts hat die N-Zone drei tolle Gewinnpakete für euch geschnürt. Das EA-Paket enthält jeweils einen Game Boy Color, eine Lunchbox, eine EA-Tasche, ein EA-Shirt, eine EA-Baseballkappe sowie eine EA-Stiftebox.

Wir verlosen insgesamt drei Bundles mit jeweils:

1x Game Boy Color

1x Lunchbox

1x EA-Tasche

1x EA-Shirt

1x EA-Baseballkappe

1x EA-Stiftebox

HUT AB! Diese schicke Kopfbedeckung ist im Bundle enthalten.

BRUCHFEST In der stabilen Stiftebox sind eure Schreibgeräte sicher verwahrt.

HAUPTGEWINN Hauptpreis des EA-Paketes ist ein Game Boy Color.

MAHLZEIT! Mit dieser Lunchbox seid ihr der King auf eurem Schulhof!

TRAGBAR Diese praktischen Beutel gibt es ebenfalls dazu.

KLEIDSAM Mit diesen EA-Shirts kann der Sommer kommen.

Um eines der drei Preispakete zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage beantworten:

Welche Saison könnt ihr im neuesten F1-Rennspiel von EA Sports für den GBC nachspielen?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um bei diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 08 58 60* (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine **Postkarte** mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: **COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Electronic Arts, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg**

Teilnahmeschluss ist der 28. März 2001. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. Electronic Arts und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfalle.

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Derby Stallion 64

Mach mir den Hengst!

Es gibt Videospiele, die können nur in Japan Erfolg haben. Dazu gehören neben obskuren Dating- oder U-Bahn-Simulationen auch Spiele, bei denen Rennpferde im Mittelpunkt stehen. Mit *Derby Stallion 64* trabt nun ein Vertreter dieses Genres auf das gute alte N64 zu. Bei der Pferderenn-Simulation schlüpft der Spieler in die Rolle eines Züchters. Neben dem Erwerb der kostbaren Vierbeiner stehen das Dressieren und das ständige Training auf dem Programm, um bei den lukrativen Pferderennen die Nüstern vorn zu haben. Bis zu vier Spieler können ihre tollsten Gäule dank Batteriespeicher auf dem Modul verewigen und gegen Pferde anderer Spieler antreten lassen, um den Galopper des Jahres zu ermitteln. Beim Rennen ist der Spieler realitätsnah in die Rolle des passiven Zuschauers verbannt. Auf der Rennbahn zeigt sich dann, ob sich das Training mit dem Pferd ausgezahlt hat. Das Spiel soll im Frühjahr in Japan erscheinen, eine Veröffentlichung in den USA oder Europa ist mehr als unwahrscheinlich. **(jq)**

FINISH Alles deutet auf einen knappen Zieleinlauf hin.

VICTORY Stolz verlässt der siegreiche Galopper die Rennbahn.

N64-Titel gestrichen

VR Powerboat und Carnivale gecancelt!

Der Hersteller Vatical Entertainment (*Polaris SnoCross*) hat mit *VR Powerboat* und *Carnivale* gleich zwei N64-Titel endgültig von der Release-Liste gestrichen. Da man noch nicht einmal mit der Produktion von *VR Powerboat* begonnen hatte und der Titel dementsprechend erst im Jahre 2002 erschienen wäre, hat man sich nach einer Studie des derzeitigen N64-Marktes gegen eine Veröffentlichung entschieden. Im Falle von *Carnivale* führten erhebliche Probleme bei der Entwicklung zu der Entscheidung, den auf dem gleichnamigen Film basierenden Titel zu streichen. Die Entwickler des Titels, TerraGlyph Interactive, haben sich von einem erheblichen Teil des Teams getrennt, so dass eine Fertigstellung von *Carnivale* nicht mehr möglich war. Kleiner Trost: Das feuchtfröhliche Rennspiel *Sea-Doo HydroCross* von Vatical Entertainment wird wie geplant im Frühjahr dieses Jahres in den USA erscheinen. **(jq)**

LETZTER VORHANG Schade eigentlich! Das ungewöhnliche Spiel zum Film wird nicht mehr auf dem Nintendo 64 erscheinen.

An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten GameCube-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Konsole produziert? Wie steht es mit der Online-Fähigkeit des GameCube? In unseren GameCube-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.

Matrix

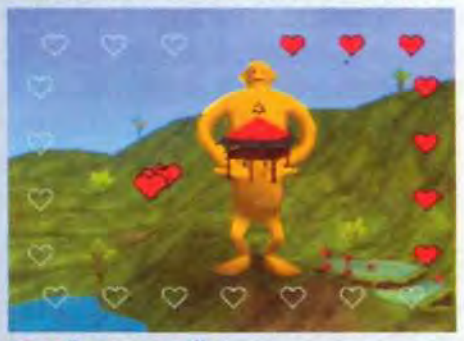
Der mit atemberaubenden Spezialeffekten gespickte und einem düsteren Zukunftsszenario veredelte Science-Fiction-Thriller Matrix gilt schon jetzt als Kultfilm. Nun hat der Hersteller Interplay zusammen mit dem Entwicklerteam von Shiny Entertainment eine Umsetzung für die Next-Generation-Konsolen (GameCube, PlayStation 2 , Xbox) geplant. Einzelheiten bezüglich eines möglichen Veröffentlichungstermins wurden noch nicht bekannt. Obwohl auch noch keine näheren Details zum Inhalt der Versoftung vorliegen, wird derzeit spekuliert, dass Shiny auf die 3D-Engine zurückgreifen wird, die beim PC-Titel Sacrifice zum Einsatz kommt. Als Genre bietet sich am ehesten ein Action-Adventure an, Shiny dürfte auch bei diesem Spiel für überraschende Wendungen im Spielverlauf sorgen. Nach Informationen von Shiny-Boss Dave Perry arbeitet man eng mit den Matrix-Schöpfern, den Wachowski-Brüdern, zusammen. So haben die Entwickler beispielsweise unbegrenzten Zugriff zu allen Materialen, die mit dem Streifen in Zusammenhang stehen. Dave Perry fungiert bei dem ehrgeizigen Projekt auch als Lead Designer. Dies ist ein deutliches Anzeichen dafür, dass die Umsetzung von Matrix auf die neuen Konsolen keine weitere mittelmäßige Versoftung, sondern ein einmaliges Spielerlebnis werden soll.

CYBER-THRILLER Die Sci-Fi-Story des Kultfilms bietet eine gute Vorlage für eine Versoftung.

Doshin the Giant

Die 64DD-Version des ungewöhnlichen Spiels Doshin the Giant lag dem Randnet-Startpaket des inzwischen zu Grabe getragenen Zusatzlaufwerks bei. Nun soll der gelbe Riese auf dem GameCube sein Comeback feiern. Ob es sich dabei lediglich um eine 1:1-Konvertierung der 64DD-Version handelt oder ob der NGC eine Fortsetzung oder eine aufpolierte Umsetzung spendiert bekommt, steht derzeit noch in den Sternen. Ebenso wie die Statur des Protagonisten ragt vor allem das abgedrehte Spielprinzip heraus. In der Rolle eines Giganten müsst ihr euch die Insel namens Bardo Island mit den Inselbewohnern teilen. Klingt einfach? Wäre es auch, wenn der Riese nicht ständig weiter wachsen würde. Das Wachstum des Giganten ist nämlich die Hauptaufgabe des Spiels. Seine Statur vergrößert Doshin, indem er Herzsymbole sammelt. Diese erhält er, wenn er seinen winzigen Nachbarn hilft. So kann der Riese ganze Dorfviertel vor dem drohenden Hochwasser retten oder mit seinen gigantischen Pranken Bäume herbeischleppen, die die Dorfbewohner zum Bau eines schmucken Eigenheims nutzen. Habt ihr genug von den gutmütigen Samariter-Aktionen, könnt ihr den sonst so friedfertigen Burschen durch simplen Knopfdruck in ein rotes Ungetüm verwandeln, das ganze Siedlungen dem Erdboden gleichmacht. Zur Belohnung setzt es dann Totenköpfe statt Herzchen. Durch das ständige Wachstum wird das Terrain für den Riesen langsam knapp, denn auch die übrigen Bewohner breiten sich immer weiter aus. Hier gilt es, Doshin vorsichtig über die Insel zu steuern, um es sich nicht durch versehentliche Zerstörungen mit den winzigen Nachbarn zu vermiesen.

ROTER RIESE Doshin kennt kein Erbarmen mit den Behausungen.



GLÜCKSGEFÜHL Nach guten Taten erhält Doshin Herzsymbole.

Interessante Insider-Informationen frisch aus den Vereinigten Staaten! Unsere beiden USA-Korrespondenten Simon Price und Mike Sabine werden für euch jeden Monat aktuell über die neuesten Entwicklungen aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten berichten.
Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei der amerikanischen Nintendo-Fangemeinde? Welche Konsole liegt in der Gunst der US-Spieler vorn? Dank unserer erfahrenen US-Crew werdet ihr an dieser Stelle immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus den Vereinigten Staaten informiert.

GBA-Unterstützung von Sega – Segen oder Fluch?

MIKE SABINE berichtet aus den USA für die N-Zone.

Irgendwie ist es schwer zu glauben, dass man in naher Zukunft wieder Sega-Spiele auf einem Handheld spielen kann. Für mich ist das gleichzeitig ein Traum und ein Albtraum. Erst vor kurzem wurde offiziell bekannt, dass Sega auch Spiele für den Game Boy Advance entwickeln wird. Ich persönlich freue mich darauf, Sonic und Knuckles auch auf dem 32-Bitter von Nintendo über das Display zu scheuchen, auch wenn über das Spiel mit dem vorläufigen Arbeitstitel Sonic the Hedgehog Advance außer einem Bild noch nicht sehr viel bekannt ist. Auch die weiteren Projekte von Sega für den GBA liegen bislang noch im Dunkeln, sicher ist nur, dass die Entwickler derzeit schon mit Hochdruck am Tüfteln sind. Wenn man Sega zusammen mit dem Begriff Handheld hört, fällt es schwer, nicht in der Vergangenheit zu schwelgen. Wenn ich persönlich an Handheld-Spiele von Sega denke, überkommt mich immer ein ungutes Gefühl. Während das Sega Mega Drive (in den USA unter dem Namen Sega Genesis bekannt) ein Riesenerfolg war, kann man das vom tragbaren Sega Nomad nicht gerade behaupten. An den Spielen lag der Misserfolg mit Sicherheit nicht, denn im Handheld fanden Mega-Drive-Module Platz. Es war einfach eine unausgereifte Handheld-Konsole, die der starken Konkurrenz des Game Boy nicht gewachsen war. Dann gab es da noch den Sega Game Gear. Auch diesem erneuten Versuch einer tragbaren Sega-Konsole war kein rechter Erfolg beschert. Erst kürzlich wurde bei einer Online-Auktion ein Game Gear mit vier Spielen angeboten und das höchste Gebot lag bei sage und schreibe 6 US-Dollar! Zum Vergleich: Ein neues GBC-Spiel kostet in den USA 30 US-Dollar.
Was wird also mit dem guten alten Mario passieren, wenn Sonic seinen GBA-Auftritt feiert? Gar nichts! Macht euch keine Sorgen, Mario wird auch zukünftig der Nintendo-König sein. Aber jeder König braucht auch einen Prinzen …
Bleibt die Frage, ob Sega zukünftig auch Spiele für den GameCube produzieren wird. Ich glaube nicht. Der Grund: Sega wird auch Spiele für die PlayStation 2 und die Xbox kreieren, beides Konkurrenz-Konsolen des GameCube. Somit wird es keine exklusiven Sega-Spiele für den GameCube geben. Obwohl GBA-Spiele von Sega ein guter Anfang sind, ist die Kluft zwischen den langjährigen Erzrivalen Sega und Nintendo einfach (noch) zu groß.

DEBÜT Sonic the Hedgehog Advance wird das erste GBA-Projekt von Sega.

BEACHWALKING Der blaue Igel rast bald über das GBA-Display.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64-Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:
April: *Dr. Mario 64*
Mai: *Sea-Doo HydroCross*

Conker's Bad Fur Day

Eine schrecklich nette Familie

BLICKFANG Auch Berri hat es faustdick hinter den Ohren.

Auf der offiziellen Rare-Webseite (www.rareware.com) können interessierte Eichhörnchen-Fans seit Anfang Februar neue Informationen zum umstrittenen Spiel ergattern. Neben dem spaßigen Plot gibt es auch eine Übersicht über die wichtigsten Charaktere, denen Conker im Laufe seines abgedrehten Abenteuers über den Weg läuft. Da wäre z. B. die holde Berri. Sie unterscheidet sich eigentlich nur in ihrer zierlichen Figur vom Rotzlöffel, ansonsten ist sie genauso frech und ungehobelt wie der Protagonist selbst. Die Heugabel (!) Franky hingegen zeichnet sich vor allem durch ihre außerordentliche Blödheit aus. Die Vogelscheuche Birdy dagegen ist dafür bekannt, ständig zu tief ins Glas zu schauen. Die Mistkäfer Teza, Baza, Noza und Jiza stehen Conker in Sachen loses Mundwerk in nichts nach, während die aggressiven, waffenstrotzenden Evil Tediz bereits in diversen Schlachten ihre militärischen Fähigkeiten unter Beweis gestellt haben. Und nur Rare kann auf die Idee kommen, ein Zahnrad mit Persönlichkeitsspaltung in ein N64-Spiel zu integrieren! Bemerkenswert: Das Alter Ego des paffenden Zahnrads Carl hört auf den Namen Quentin. Ob dabei an unseren Leitenden Redakteur gedacht wurde, ist bislang nicht bekannt. Einer der geheimnisvollsten Charaktere ist zweifelsohne der mysteriöse Panter King, der schon seit mehr als 300 Jahren seine Intrigen spinnt. Die Begegnung mit dem majestätischen Tyrannen dürfte zu einem der absoluten Highlights des abgedrehten Abenteuers werden. Auf Seite 26 dieser Ausgabe der N-Zone erfahrt ihr übrigens mehr über den mit Spannung erwarteten Rare-Titel, der am 5. März in den USA veröffentlicht wird. **(jq)**

ZEICHEN? Der alternative Name des kettenrauchenden Zahnrads lautet Quentin!

STURMTRUPPE Mit den bewaffneten Stofftieren ist offensichtlich nicht zu spaßen!

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ &

Große Zukunftspläne: THQ und Nickelodeon gaben Anfang Februar eine Ausweitung ihrer weltweiten Vertriebspartnerschaft bekannt. THQ ist somit der exklusive Spiele-Vertrieb von Nickelodeons Film- und TV-Umsetzungen. Die Ausweitung umfasst die Rechte an der Versoftung von *The Wild Thornberrys* und *Jimmy Neutron*, einen für Weihnachten geplanten Kinofilm. Die auf *The Wild Thornberrys* und *Jimmy Neutron* basierenden Adventure- bzw. Actionspiele sollen bis 2004 auf dem GameCube erscheinen.
Brandaktuell: Auf der New York Toy Fair hat Nintendo of America geänderte Veröffentlichungsdaten für den GBA und den NGC in den USA bekannt gegeben. Demnach wird die Veröffentlichung des Game Boy Advance auf den 11. Juni vorverlegt (!), während sich der Releasetermin für den GameCube auf den Monat November verschoben hat.
Brodelnde Gerüchteküche: Gerüchten zufolge soll Activision entgegen offiziellen Erklärungen doch noch über eine Veröffentlichung von *Tony Hawk's Pro Skater 2* für das N64 nachdenken.

Paper Mario

Webseite und Zimmerservice

Seit dem US-Release von *Paper Mario* Anfang Februar bietet die amerikanische Firma LodgeNet einen Zimmerservice der etwas anderen Art an. In rund 5.000 Hotels in den Vereinigten Staaten ist es möglich, das brillante Rollenspiel auf dem Hotelzimmer zu spielen. Der Anbieter vertreibt bereits seit 1994 Hotelgästen mit diversen mit diversen Videospiel-Angeboten die Langeweile. Amerikaner, die beim Händler ihres Vertrauens kein *Paper Mario* mehr ergattern konnten, quartieren sich einfach in das nächste Hotel ein, um mit dem 2D-Mario ins Abenteuer zu starten. Pünktlich zur Veröffentlichung des N64-Titels in den USA ging auch die offizielle Webseite (www.papermario.com) an den Start. Neben grundsätzlichen Informationen, Bildern und Movies bietet die liebevoll gestaltete Seite eine ausführliche Tipps-Rubrik, in der man jede Menge nützlicher Hilfestellungen findet. Neben witzigen Minispielchen besteht die Möglichkeit, seinen PC mit netten Bildschirmhintergründen zu versehen oder in Bowsers Tagebuch zu schmökern. **(jq)**

HAMMERHART Dies ist einer der Bildschirmhintergründe.

HILFE! Auf der offiziellen Webseite finden sich auch nützliche Tipps zum Spiel.

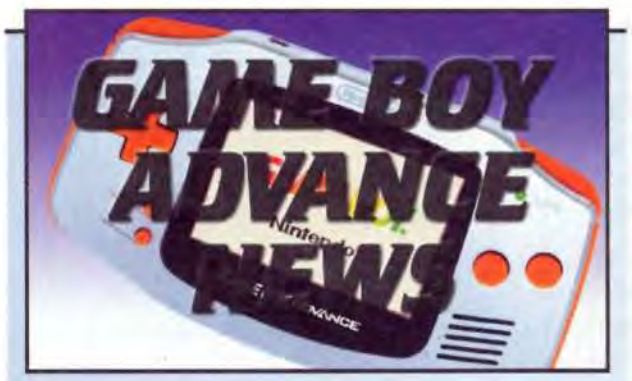
GIGA Games

Die Show zum Spiel

In der täglichen Sendung *GIGA TV* könnt ihr euch schon seit geraumer Zeit über alle wichtigen Facts zum Thema PC und Internet informieren. Seit Ende des letzten Jahres lockt *GIGA* Spielefans mit dem neuen TV-Format *GIGA GAMES* vor den heimischen Fernseher. Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele wird Montag bis Freitag von 22.00 Uhr bis 24.00 Uhr auf NBC Europe ausgestrahlt. Ebenso kompetente wie witzige Redakteure stellen euch jeden Tag die aktuellsten und angesagtesten Spiele für N64, PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast und PC vor. Natürlich kommen auch brandheiße News, tolle Gewinnspiele sowie das Thema Online-Games in den zwei unterhaltsamen Stunden nicht zu kurz. Im Fernsehstudio treten darüber hinaus regelmäßig Spielefreaks am Bildschirm gegeneinander an, um innerhalb der Sendung den besten Zocker zu ermitteln. Videospielfans sollten also unbedingt mal reinschauen! Weitere Informationen zu *GIGA* und *GIGA GAMES* findet ihr unter der Internetadresse www.giga.de. **(jq)**

SPOT AN! In der Livesendung dreht sich alles um Spiele.

COOL Auf der Webseite findet ihr einen Link zu GIGA GAMES.



An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten Game-Boy-Advance-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Handheld-Konsole produziert? Wie steht es mit der Controller-Fähigkeit des Game Boy Advance? In unseren Game-Boy-Advance-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.

Pocket GT Advance

Mit Pocket GT Advance erscheint zum Launch des GBA in Japan ein realistisches Rennspiel aus dem Hause MTO. Genauso wie der Konkurrent Top Gear All Japan GT Championship von Kemco wird es auch bei diesem Renner realistische Kurse und Originalkarossen geben. Mit 48 anwählbaren Boliden erreicht der Fuhrpark schon fast Gran-Turismo-Ausmaße. Daihatsu, Honda, Mazda, Mitsubishi, Subaru, Toyota, Nissan und Suzuki sind die bekannten Hersteller, in deren Autos man Platz nehmen darf. Hat man den konkurrierenden Fahrern auf der Piste den Auspuff gezeigt, winken fette Prämien, mit denen die eigene Reisschüssel nach Herzenslust aufgemöbelt wird. Dank eines neuen Motors, verstellbarer Federung, zusätzlicher Turbolader oder schicker Heckspoiler können Hobby-Mechaniker die Performance des Wagens stetig verbessern. Die insgesamt 32 Kurse sorgen mit einer ausgewogenen Mischung von reinen Rennpisten und anspruchsvollen Geländestrecken für Kurzweil und Abwechslung. Nur wer gekonnt in den Kurven schlittert, ohne zu hektisch das Bremspedal zu betätigen, hat eine reelle Chance, die Zielflagge als Erster zu sehen. Ob das Spiel (mit europäischem Automarken) auch außerhalb Japans erscheinen wird, steht bislang noch nicht fest.

SLIDE Gewagte Drifteinlagen gibt es auch auf dem GBA.

Bomberman Story

Mit Bomberman Story veröffentlicht Hudson im Frühjahr in Japan eine Mischung aus traditionellem Rollenspiel und dem Bomberman-typischen Mehrspielerspaß. Ein mysteriöses SOS-Signal vom Planeten Fantarion veranlasst den explosiven Bombenleger, in sein Bomber-Shuttle zu steigen, um den geheimnisvollen Machenschaften auf den Grund zu gehen. Nach seiner Ankunft durchstreift der bekannte Protagonist die fremde Welt, besucht Städte und pflegt den Smalltalk mit den Einheimischen. Die Gespräche fördern wichtige Infos zutage, die Bomberman später zum Lösen diverser Rätsel benötigt. In den Wäldern und den verstreuten Dungeons dagegen hilft statt Grips nur der gezielte Einsatz von Sprengstoff, um Feinde ins Jenseits zu befördern oder lästige Hindernisse zu pulverisieren. Bomben und andere Gegenstände gibt's beim Händler um die Ecke zum Sonderangebot. Trifft Bomberman auf die befreundeten Charabombs, greifen sie ihm bei seinem Abenteuer hilfsbereit unter die Arme. Neben dem Einzelspielermodus wurde ein reinrassiger Mehrspielermodus auf das Modul gepackt. Mithilfe von drei Link-Kabeln können sich vier Spieler in speziellen Levels nach Lust und Laune in die Luft sprengen.

BRENNHOLZ Bomberman zeigt eine neue Art der Brandrodung.

GBA-Spielverpackungen

Als erster Hersteller hat Konami Anfang Februar erstmals seine Verpackungen für GBA-Spiele präsentiert. Am auffälligsten ist die neue Form. Die GBA-Verpackungen haben nun nicht wie bei GBC-Spielen eine quadratische, sondern (entsprechend den Modulen) eine rechteckige Form. Insgesamt machen die Packungen einen weniger farbenfrohen und somit erwachseneren Eindruck als die GBC-Verpackungen.

VERPACKUNG In diesen Verpackungen schmücken die GBA-Spiele die japanischen Verkaufsregale.

Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1.	(2)	Pokémon – Gelbe Edition	Nintendo
2.	(1)	Pokémon Pinball (Color)	Nintendo
3.	(Neu)	Looney Tunes – Attacke vom Mars	Infogrames
4.	(3)	Pokémon – Blaue Edition	Nintendo
5.	(4)	Pokémon – Rote Edition	Nintendo
6.	(Neu)	Pokémon – Trading Card Game	Nintendo
7.	(5)	Donkey Kong Country (Color)	Nintendo
8.	(7)	Super Mario Bros. Deluxe (Color)	Nintendo
9.	(Neu)	Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames
10.	(8)	Tetris Deluxe (Color)	Nintendo

Aktuelle Veröffentlichungstermine für den Game Boy Color:

102 Dalmatiner	Geschicklichkeit	Activision	Februar
Action Man: Search For Base X	Action	THQ	Februar
Captain Buzz Lightyear of Star Command	Action-Adventure	Activision	Februar
Elmo im Grummelland	Edutainment	Ubi Soft	Februar
Mario Tennis	Sport	Nintendo	Februar
Monster Force	Action	Konami	Februar
Road Champs	Rennspiel	Activision	Februar
The Mummy	Action	Konami	Februar
Ultimate Fighting Championship	Action	Ubi Soft	Februar
Woody Woodpecker Racing	Rennspiel	Konami	Februar
World Quest Racing Tour	Rennspiel	Activision	Februar
3D Pocket Poo	Sport	Virgin	März
Alice im Wunderland	Jump & Run	Nintendo	März
Aliens: Thanatos Encounters	Action	THQ	März
Anpfiff – RTL Fußballmanager	Strategie	THQ	März
Antz Racing	Sport	Infogrames	März
Der König der Löwen 2	Action-Adventure	Activision	März
DSF Trick Boarder	Sport	Ubi Soft	März
Ein Königreich für ein Lama	Jump & Run	Ubi Soft	März
European Super League	Sport	Crimson	März
Flipper & Lopaka	Action-Adventure	Ubi Soft	März
Godzilla 2	Action	Ubi Soft	März
Harvest Moon 2	Rollenspiel	Ubi Soft	März
Hello Kitty's Cube Frenzy	Geschicklichkeit	Ubi Soft	März
In einem Land vor unserer Zeit	Jump & Run	SWING!	März
Legend of the River King 2	Action-Adventure	Ubi Soft	März
Mickey's Speedway USA	Rennspiel	Nintendo	März
Return of the Ninja	Action-Adventure	Ubi Soft	März
Robin Hood	Geschicklichkeit	EA	März
Rox	Geschicklichkeit	Titus	März
Rugrats in Paris – The Movie	Adventure	THQ	März
Pocket Soccer	Sport	Nintendo	März
Pro Surfing	Sport	Ubi Soft	März
Scooby-Doo: Classic Creep Capers.	Jump & Run	THQ	März
Tech Deck Skateboarding	Sport	Activision	März
The Little Mermaid II	Geschicklichkeit	Nintendo	März
Tiny Toons „Warthog"	Jump & Run	SWING!	März
Toy Story Racer	Rennspiel	Activision	März
DSF Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	April
DSF Ultimate Surfing	Sport	Ubi Soft	April
Doug's Big Game	Action	Ubi Soft	April
Indiana Jones und der Turm von Babel	Adventure	THQ	April
Kao The Kangaroo	Jump & Run	Titus	April
Pokémon Gold/Silber	Rollenspiel	Nintendo	April
Rocket Power	Action	THQ	April
The Dukes Of Hazzard	Rennspiel	Ubi Soft	April
The Simpsons: Treehouse of Horror	Adventure	THQ	April
Tiny Toons – Dizzy's Quest	Jump & Run	SWING!	April
Hercules	Action	Titus	Mai
Rosewell Conspiracies	Action	Ubi Soft	Mai
Sesame Street Sports	Edutainment	Ubi Soft	Mai
SpongeBob SquarePants	Geschicklichkeit	THQ	Mai
Xena – Warrior Princess	Action	Titus	Mai
Mortyr	Action	Titus	Juni
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	September
F1 Down Force	Rennspiel	Titus	November
Resident Evil Gaiden	Action-Adventure	M4 Ltd.	November
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	4. Quartal 2001

Zubehör

Modul-Endlager von Speed Link

POWER STORE TOWER Kleiner, aber feiner Lagerplatz für Module.

Ordnung in der Game-Boy-Spielesammlung versprechen zwei neue Produkte der Firma Speed Link, die in Deutschland von InterAct vertrieben werden. Für das Sortieren zu Hause ist der Power Store Tower gedacht. Zum Preis von DM 9,99 wird unserer Meinung nach jedoch etwas zu wenig fürs Geld geboten. Anders sieht es bei der Power Store Box aus. Was auf den ersten Blick an eine Brotdose erinnert, macht auf den zweiten einen sehr soliden Eindruck und bietet für DM 24,99 guten Schutz für zwölf Module auf Reisen. **(jrj)**

POWER STORE BOX Nicht zu verwechseln mit der Dose für das Pausenbrot.

Alone in the Dark

Das Grauen kommt am 16. Mai

SO SIEHT ES AUS Kleine Vorschau auf das Cover dieses Wahnsinnstitels.

Es tut sich was bei Infogrames. Hatten wir schon in den News der Dezember-Ausgabe Lobeshymnen auf die bisher veröffentlichten Bildschirmfotos gesungen, so rückt mittlerweile die Veröffentlichung der Grafikorgie in greifbare Nähe und wirft bedrohliche Schatten voraus. Alle Versionen des Spiels werden zeitgleich am 16. Mai erscheinen und von einer ambitionierten Werbekampagne begleitet. So wird beispielsweise eine Mystery-Fernsehserie gesponsert. In der Rolle des Edward Carnby nehmt ihr seltsame Ereignisse auf einer Insel namens Shadow Island genauer unter die Lupe und habt schon bald mit widerwärtigen Monstern zu kämpfen. Ob wie in den anderen Versionen des Spiels auch ein zweiter Charakter anwählbar sein wird, ist noch nicht bekannt. Wir sind bis Mitte Mai jedenfalls gespannt wie ein Flitzebogen. Denn wenn die Grafik auch nur ansatzweise so aussieht, wie das verfügbare Bildmaterial vermuten lässt, dann steht uns ein neuer Referenztitel ins Haus. **(jrj)**

WALDEXKURSION Dieser Forst lädt nicht zum Spaziergang ein.

HÖHLENFORSCHER Diese Klippe lässt Schlimmes ahnen.

Mario Tennis

N-ZONE HIT

- Genre: Tennis
- Spieler: 1-2
- Hersteller: Nintendo
- Internet: www.nintendo.com

Nach der superben N64-Version setzen die Nintendo-Sports-freunde ihre harten Tennismatches auch auf dem GBC fort.

TRANSFER Die GB-Charaktere glänzen auch auf dem N64-Court.

ÜBUNGSSACHE Die Minispiele sorgen für Abwechslung.

Eingespielte N64-Tennispieler werden sich auch bei der GBC-Version sofort heimisch fühlen. Dank der ebenso simplen wie durchdachten Steuerung scheucht ihr eure Gegner mit Spielern wie Wario, Bowser oder Donkey Kong über den Centre-Court. Ob brachialer Aufschlag, gefühlvoller Lob, fieser Stoppball oder gekonnter Slice: Alle Schläge können ebenso einfach wie präzise ausgeführt werden. Neben zahlreichen witzigen Minigames sorgt der RPG-ähnliche Mario-Tour-Modus für nahezu grenzenlos Spielspaß. Als Nachwuchsspieler durchlebt ihr in der Royal Tennis Academy den harten Trainingsalltag. Gewonnene Matches, erfolgreiche Trainingseinheiten oder das Bestreiten diverser Minispiele erhöhen eure Erfahrungspunkte. Diese investiert ihr in eine höhere Grundschnelligkeit oder eine bessere Schlagtechnik. Ein gelungener Zweispielermodus und die geniale Transfer-Option, mit der ihr eure austrainierten Game-Boy-Color-Charaktere auf die N64-Version übertragen könnt, runden das tolle Tennisspektakel ab.

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel:	Mario Tennis
System:	Game Boy Color
Genre:	Tennis
Spieler:	1-2 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Speichern:	Batterie
Levels:	20+ Charaktere
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Nintendo
Geeignet:	Ab 8 Jahren
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 78%
Sound: 72%
Dauerspaß: 90%

Gesamtwertung: 89%

Beurteilung: Beurteilung: Spiel, Satz und Sieg Mario! Dank der ausgefeilten Steuerung, des tollen RPG-Modus und des genialen Transfer-Pak-Features bleiben bei Tennisfans keine Wünsche offen. Für Sportsfreunde ist dieses Tennisspektakel ein Muss!

SMASH! Donkey Kong hat einen mächtigen Aufschlag.

MEINE MEINUNG!

Die Entwickler von Camelot sorgen für GB-Tennis at its best! Allein der Tour-Modus fesselt wochenlang an den Game Boy Color. Das Gameplay ist ebenso ausgereift wie bei der N64-Variante und die Möglichkeit, mit seinen GB-Talenten in einem Turnier auf dem N64 die illustre Nintendo-Schar zu fordern, ist einfach genial. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

In dieser Sparte informieren wir euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Genres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet ihr all die Titel, die ihr am besten im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit diesem Service noch mehr Übersicht zu bieten.

Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

Jump & Run

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Donkey Kong Country	Nintendo	11/00	91%
2. Rayman	Ubi Soft	03/00	90%
3. Croc	THQ	08/00	88%

Rennspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. F1 World Grand Prix	Nintendo	08/99	90%
2. Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	12/99	85%
3. Mickey's Racing Adventure	Nintendo	12/99	84%

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Pokémon Gelb	Nintendo	07/00	93%
1. Pokémon Rot/Blau	Nintendo	10/99	91%
2. Dragon Quest Monsters	Eidos	03/00	84%

Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Zelda: Link's Awakening DX	Nintendo	09/99	86%
2. Der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	11/00	85%
3. Azure Dreams	Konami	04/00	84%

Action

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Return of the Ninja	Ubi Soft	03/01	86%
2. Turok: Rage Wars	Acclaim	12/99	85%
3. Army Men	3DO	03/00	82%

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Metal Gear Solid	Konami	04/00	90%
2. Tomb Raider	THQ	07/00	89%
3. Conker's Pocket Tales	Rare	08/99	88%

Denkspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Magical Tetris	Activision	03/00	87%
2. Bust-A-Move 4	Acclaim	07/99	85%
3. Swing	Software 2000	03/00	83%

Sportspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Mario Golf	Nintendo	01/00	90%
2. Mario Tennis	Nintendo	03/01	89%
2. International Track & Field	Konami	03/00	85%

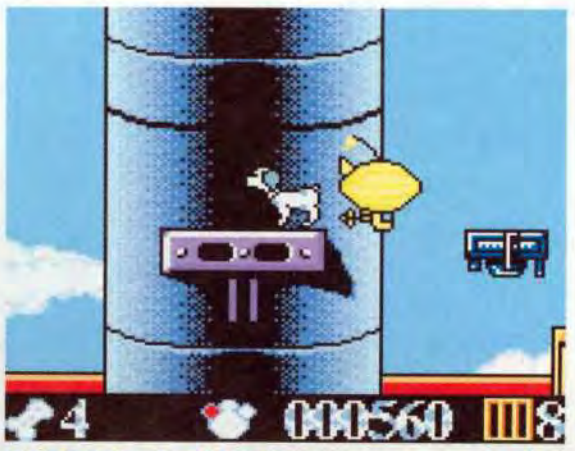
102 Dalmatiner Puppies to rescue

Lassie ist schon lange in Rente. Da kann nur noch die Dalmatiner-Bande die Fackel des Abenteuers weiterreichen.

Genre
Jump & Run
Spieler
1
Hersteller
Activision
Internet
www.activision.de

Es gibt Böse-wichter, die einfach nicht kleinzukriegen sind. Musste Cruella De Vil schon eine Niederlage gegen die Übermacht von 101 Dalmatinern einstecken, so hat sie jetzt mit 102 bepelzten Vierbeinern zu tun. Zwei dieser putzigen Protagonisten ist die Flucht aus Cruellas Tiergefängnis gelungen und sie setzen alles daran, ihre Sippschaft in die Freiheit zu entlassen. In den folgenden Levels steuert ihr entweder Domino oder Nullpunkt durch die Katakomben der fiesen Hundeentführerin und müsst Schlüssel einsammeln, um die Tierkäfige zu öffnen. Dabei stellen sich natürlich viele hoch gerüstete Gegner in den Weg, die mit einem beherzten Kläffen schachmatt gesetzt werden können. Zwischendurch kommt ein Endgegner auf eine Stippvisite vorbei, der mit einer bestimmten Taktik aus dem Weg geräumt werden muss. Grafisch, soundtechnisch und spielerisch bieten die Disney-Dalmatiner nichts Neues. Dafür ist die Steuerung für einen Game-Boy-Titel endlich mal wieder sehr gut gelungen und das Filmflair steuert einen großen Spielspaßbonus bei.

Jean-Reiner Jung



GROSSE SUCHAKTION Hier versteckt sich bestimmt irgendwo ein Schlüssel.

UNKAPUTTBAR? Um Cruella zu besiegen, hilft kein leises Bellen.

MEINE MEINUNG!

Für mich als Hundehasser ist jeder Kläffer einer zu viel. Wenn aber Disney seine großäugigen Wusel-Welpen ins Abenteuer schickt, bleibt kein Auge trocken. Hier liegt auch der Bonus des Activision-Titels. Ohne die zugkräftige Lizenz würde dieses Spiel den Weg alles Sterblichen gehen. Kommen jedoch Domino und Nullpunkt ins Spiel, geht das Spaßbarometer gleich um einige Prozentpunkte nach oben. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	102 Dalmatiner
System:	Game Boy Color
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Speichern:	Passwort
Levels:	10
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Activision
Geeignet:	Ab 6 Jahren
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	März 2001

Grafik: 74%
Sound: 75%
Dauerspaß: 61%

Gesamtwertung: 70%

Beurteilung: Kläff-kläff! Zwei Dalmatiner suchen ihre hundert Anverwandten. Filmfreunde greifen gerne zu.

Insel 2 – Die Rückkehr des Steinbrechers

Ein Pizzabote im Kampf gegen das Verbrechen. Lego macht dem All-round-Abenteurer Link Konkurrenz.

Genre
Action-Adventure
Spieler
1
Hersteller
Lego
Internet
www.lego-media.de

Pizzabote Pepper wird ins städtische Gefängnis gerufen, um dem gefürchteten Schurken Steinbrecher eine Quattro Stagione zu liefern. Dieser nutzt jedoch die Gelegenheit zur Flucht und tyrannisiert nun die gesamte Lego-Insel. Nun ist es an Pepper, den Flüchtling einzufangen, da die Polizei ohne ihre tägliche Donut-Lieferung nicht zu gebrauchen ist. Unser Pizzalieferant rennt nun durch die unterschiedlichsten Lego-Welten, wie die Ritterzeit, eine archäologische Ausgrabung oder sogar das Weltall, um Gegner mittels eines gezielten Pizzawurfes auszuschalten. Besonders in den Dungeons werden Erinnerungen an Zelda wach, wenn sich Pepper mit Schieberätseln und miesen Endgegnern herumschlagen muss. Des Öfteren muss sich unser Held auch an Wachen vorbeischleichen und darf dabei keinesfalls entdeckt werden – ein fröhlicher Gruß Legos an *Metal Gear Solid*. Auffällig ist der freundliche Schwierigkeitsgrad der Insel 2. Da es keine Lebensenergieanzeige gibt, ist der Held praktisch unsterblich und kann so mit ein wenig Geduld jede Situation irgendwann meistern. Jüngere Legomanen werden mit diesem recht textlastigen Spiel eine gute Portion Spaß haben. Kontaktsuchende können untereinander eingesammelte Trading-Cards tauschen.

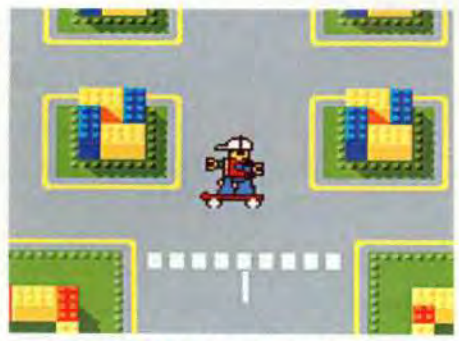
Jean-Reiner Jung

TAUSCHRAUSCH Die Sammelkarten dürfen getauscht werden.

MEINE MEINUNG!

Insel 2 – Die Rückkehr des Steinbrechers richtet sich ganz klar an die jüngsten Game-Boy-Enthusiasten mit Lego-Tick. Der superleichte Schwierigkeitsgrad und der gezielte Wiedererkennungswert der Klötzchen-Welten sprechen da eine deutliche Sprache. Für jüngere Semester ist Legos Inselausflug ein schöner Ausflug ins Abenteuer-Genre. Ich bevorzuge allerdings Zelda und Metal Gear Solid. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



PEPPER HAWK Weite Strecken verkürzt man auf Rollen.

BEWERTUNG

Titel:	Insel 2 – Die Rückkehr des Steinbrechers
System:	Game Boy Color
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Speichern:	Batterie
Levels:	Entfällt
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Lego
Geeignet:	Ab 6 Jahren
Sprache:	Deutsch
Veröffentlichung:	März 2001

Grafik: 81%
Sound: 72%
Dauerspaß: 69%

Gesamtwertung: 70%

Beurteilung: Lego-Jünger frohlocken: Peppers Ausflug durch die Bauklotz-Welt ist zwar textlastig, aber sehr unterhaltsam.

LEGEND OF THE RIVER KING 2

Fischi-Fischi-Ja-Jo! Das tät Käpt'n Iglo gefallen: ein Rollenspiel mit integrierter Fischfang-Simulation.

EINKAUFSBUMMEL Unser Held im Fischereifachgeschäft.

Um zwei schelmischen Gottwesen ein paar Energiekugeln wieder abzuknöpfen, macht sich ein junger Spund auf den Weg, den allmächtigen Langfingern gehörig die Leviten zu lesen. Zwischendurch stellen sich miese Monster zum Zweikampf und lauschige Gewässer laden zum Angeln ein. Letzteres nimmt durch ein komplexes Köder- und Fischfangsystem einen großen Teil des Spiels ein und dient nicht nur zur Auffüllung der Geldbörse. Der vollständig eingedeutschte Genre-Mix ködert mit Pokémon-kompatibler Optik und bietet Abenteurern etwa vierzig Stunden Rollenspiel-Spaß.

Jean-Reiner Jung

RETURN OF THE NINJA

N-ZONE HIT

Mit lockerem Katana und griffbereiter Magie halten die lautlosen Angreifer den Game Boy Color besetzt.

NINJITSU Mit der Ninja-Magie wird der Screen leer gefegt.

Üble Schurken haben aus einem heiligen Schrein eine uralte, magische Schriftrolle gestohlen. Bevor irgendjemand anfängt, damit herumzuexperimentieren, werden zwei Ninjas losgeschickt, um das Pergament wieder zu beschaffen. Je nachdem, für welchen Helden man sich entscheidet, stehen andere Angriffe zur Verfügung. Jedoch ist Kämpfen nicht alles: Am Ende des Levels wird Bilanz geführt, wie oft man entdeckt wurde und wie viele Feinde der Klinge begegnet sind. Ein Spitzentitel mit extremem Schwierigkeitsgrad und vielen Extras, der jedoch nach Batteriespeicher schreit.

Jean-Reiner Jung

ROAD RASH

Wer bei Road Rash über die Landstraße brettert, sollte ein Nahkampftraining absolviert haben.

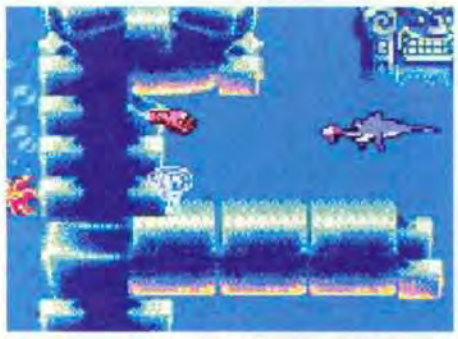
ERWISCHT! Da haben wir wohl im die Polizei übersehen.

Die Motorrad-Rowdys sind unterwegs! Fünf bekannte amerikanische Landschaften haben den übelsten Abschaum der Pistengangs angelockt, der sich nun ein Rennen ohne Gnade liefert. Auf dem Weg von der Start- zur Zielgeraden ist alles erlaubt. Schubsen, Drängeln und sogar Nahkampfwaffen werden immer wieder gesehen und von der Polizei geahndet. Verdientes Geld steckt man in neue Maschinen und bessere Ausrüstung. Das bekannte Road Rash-Spielprinzip hat in all den Jahren allerdings sehr viel von seinem Reiz verloren und kann keinen Rocker mehr vom Tresen weglocken.

Jean-Reiner Jung

FLIPPER & LOPAKA

An Land und im Meer: Serien-Delfin Flipper geht mit seinem Freund Lopaka auf Schatzsuche.



TIEF LUFT HOLEN Unser Meeressäuger braucht Sauerstoff.

Vorzeige-Delfin Flipper ist mittlerweile Star einer Zeichentrickserie und hat den Südsee-Insulaner Lopaka zum Freund bekommen. Um den bösen Kraken Dexter aufzuhalten, müssen der Cartoon-Delfin und sein Karibik-Freund magische Kristalle finden. Zuerst steuert man Lopaka an Land, um die geheimnisvollen Klunker aufzuspüren. Kaum gefunden, werden sie dann von Flipper an ihren Ursprungsort in der Tiefsee zurückgebracht. Das putzige Geschicklichkeitsspiel gibt sich recht abwechslungsreich, hat aber kleine grafische Schwächen. Freunde der Serie werden gut unterhalten.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:.....Legend of the River King 2
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Rollenspiel
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Batterie
Levels:.....Entfällt
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....Ubi Soft
Geeignet:.....Ab 6 Jahre
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung:.....März

Grafik: 72%
Sound:.....69%
Dauerspaß: 78%

Gesamtwertung: 78%

BEWERTUNG

Titel: .....Return of the Ninja
System: .....Game Boy Color
Genre: .....Action
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad:.....Schwer
Speichern:.....Passwort
Levels: 10
Preis:.....DM 69,95
Hersteller: .....Ubi-Soft
Geeignet: .....Ab 12 Jahren
Sprache: .....Englisch
Veröffentlichung:.....März

Grafik: 83%
Sound:.....75%
Dauerspaß: 87%

Gesamtwertung: 86%

BEWERTUNG

Titel:.....Road Rash
System: .....Game Boy Color
Genre:.....Rennspiel
Spieler:.....1-2(Linkkabel)
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Passwort
Levels: .....5 Strecken
Preis:.....DM 69,95
Hersteller: .....Electronic Arts
Geeignet: .....Ab 6 Jahre
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 59%
Sound:.....68%
Dauerspaß: 60%

Gesamtwertung: 61%

BEWERTUNG

Titel: .....Flipper & Lopaka
System: .....Game Boy Color
Genre: .....Geschicklichkeit
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Passwort
Levels: 10
Preis:..... DM 69,95
Hersteller:.....Ubi Soft
Geeignet:.....Ohne Altersbeschränkung
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 69%
Sound:.....75%
Dauerspaß: 74%

Gesamtwertung: 73%

Während die Nation langsam wieder aus dem Winterschlaf erwacht, ist bei den Pokémon bereits voll der Frühling ausgebrochen: Bald schon startet die neue Zeichentrick-Staffel und bereits jetzt gibt's bei uns passend dazu den TV-Serien-Soundtrack auf CD. Auch Pepsi sorgt mit seiner limitierten Pokémon-Sonderaktion ordentlich für Wirbel. Und natürlich haben wir wieder tolle Zeichnungen und interessante Leserfragen für euch im Programm. Was es sonst noch Neues gibt? Am besten, ihr lest selbst! Schreibt an:

Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

GEWINNSPIEL TOTALLY POKÉMON

Brandaktuelles Hörerlebnis

Zusammen mit der Firma Koch Records haben wir für euch vorab zehn Exemplare der noch nicht in Deutschland erhältlichen TV-Soundtrack-CD „Totally Pokémon" von der Band Johto reserviert: Holt euch schon jetzt einen Vorgeschmack, welche akustischen Genüsse euch erwarten, sobald im April auch bei uns die neuen Zeichentrickfolgen von Pokémon starten! Parallel dazu soll dann auch die CD zur Serie im deutschen Handel stehen. Aber wer wartet schon gerne bis April? Wenn ihr schon jetzt eine der zehn CDs gewinnen wollt, dann beantwortet einfach unsere Preisfrage und mit etwas Glück seid ihr unter den Siegern:

▮ TOTAL POKÉMON Die brandheiße CD zur dritten TV-Zeichentrick-Staffel erscheint bei uns erst im April.

WIE HEISST DIE SECHSKÖPFIGE US-BAND, DIE AUF DER CD ALLE SONGS BEISTEUERT?

Wisst ihr die Antwort? Dann ran ans Telefon, nachstehende Nummer gewählt und der Ansage gefolgt (Kennwort „Totally Pokémon" und das Lösungswort nicht vergessen):

*0190 085860** *(Leider nur in Deutschland möglich)*

Oder schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: „Totally Pokémon", Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 28. März 2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Koch Records und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber wie immer per Postkarte an die oben genannte Adresse schicken.

**Dieser Service der Computec Media AG kostet euch 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.*

Aufmarsch der Pepsi-Pokémon

▮ EXKLUSIV Die 168 Schraubverschluss-Motive zeigen bisher unbekannte Pokémon-Ansichten.

▮ LIMITIERT Sechs Millionen Flaschen Mirinda und 7Up sind mit Pokémon-Deckeln verziert.

„Trinkt sie euch alle", möchte man beinahe ausrufen angesichts der neuesten, spannenden Pokémon-Aktion der Firma Pepsi in Deutschland: Derzeit stellt der Softdrink-Gigant nämlich palettenweise Flaschen in die Getränkeläden, deren Schraubverschlüsse mit insgesamt 168 verschiedenen, magnetisierten Pokémon-Motiven verziert sind. Allerdings erstreckt sich diese Aktion nicht auf alle trinkbaren Pepsi-Erzeugnisse: Betroffen sind lediglich die 1,5- und 2l-PET-Flaschen der Getränkemarken 7Up und Mirinda – und zudem ist die Aktion auch noch auf sechs Millionen Flaschen limitiert! Rein rechnerisch kommt jedes Pokémon-Motiv daher höchstens rund 36.000 Mal auf Schraubverschlüssen vor, was angesichts der Massen deutscher Fans nicht sehr viel ist. Noch begehrter dürften übrigens die exklusiven Poké-Bälle werden, die es nur bei ausgewählten Händlern in Verbindung mit einem Getränke-Multi-Pack geben soll. Im sonnigen Mexiko, wo Pepsi vergangenes Jahr eine ähnliche limitierte Aktion veranstaltete, kam es wegen der bunten Pokémon-Schraubverschlüsse zu einem regelrechten Ansturm auf die Getränkeverkäufer. Auch in Deutschland zählen sicher schon bald die Limonade-Sorten Mirinda und 7Up zu den Lieblings-Durstlöschern der hiesigen Pokémaniacs. Na dann prost! **(mg)**

Neue CD: Totally Pokémon

Die deutschen Pokémaniacs warten inzwischen schon geraume Zeit auf neue Folgen der beliebten Pokémon-TV-Serie, die laut RTL II nun voraussichtlich im April endlich starten soll. In den USA dagegen läuft die dritte Serienstaffel bereits mit großem Erfolg – und natürlich mit brandneuen Pokémon-Songs und einem wirklich abwechslungsreichen Soundtrack! 19 Stücke sind auf dem amerikanischen CD-Silberling zur dritten Pokémon-Staffel zu finden, die alle von einer einzigen, fetzigen Band stammen: Johto. Unter diesem Namen haben sich die sechs Amerikaner Elan, Jamily, Jolan, PJ, Shauna und Shareef ans Werk gemacht und wunderschöne Pokémon-Songs der verschiedensten Stilrichtungen komponiert. Neben klassischer Musik und ruhigeren Stücken gibt es vor allem fetzige Popmusik zu hören, die den Liedern von internationalen Stars wie Jennifer Lopez oder Christina Aguilera musikalisch in nichts nachstehen. Darüber hinaus könnt ihr unter dem Stichwort „KaRaoKémon" auch Melodien zum Mitsingen finden. Weil außerdem die Themen allesamt einen Bezug zur neuen Pokémon-Staffel haben, dürfte die neue CD ganz den Geschmack jedes echten Pokémon-Fans treffen. Der CD liegt sogar noch ein schickes Poster mit etlichen neuen Pokémon bei. Die hier zu Lande offiziell im April erscheinenden neuen Pokémon-Songs werden, wie bereits die erste CD zur TV-Serie, natürlich wieder von der Firma Koch Records vertrieben. **(mg)**

JOHTO Die sechs US-Interpreten der CD-Songs nennen sich nach einer Welt der neuen TV-Staffel.

Pokémon TCG 2

Tolle Neuigkeiten aus Fernost: Laut gut unterrichteten Kreisen hat Nintendo Japan die Arbeit am Nachfolger von *Pokémon Trading Card Game* begonnen. Der Titel, der derzeit unter dem vorläufigen Namen *Pokémon Trading Card Game 2: Return of Team Rocket* für den Game Boy Color entwickelt wird, baut natürlich auf den auch in Deutschland sehr populären ersten Teil von *Pokémon TCG* auf, wird aber deutlich mehr zu bieten haben als dieser: Während eure Erlebnisse im zweiten Teil (wie der Titel schon sagt) um das Team Rocket kreisen, werden zusätzlich (neben den bereits aus Teil 1 bekannten Widersachern) rund 40 neue Kartengegner ins Modul gepackt, die euch auf dem Weg zum Meister-Kartenklopfer das Leben ordentlich schwer machen können. Auch die Zahl der virtuellen Spielkarten soll in etwa verdoppelt werden und zu guter Letzt wird das Spiel offenbar noch ein sehr nützliches Feature besitzen: ein Diagnose-Gerät, mit dem ihr euer künstliches Kartendeck genau auf Schwachstellen unter die Lupe nehmen könnt. Natürlich werden wir euch zum Thema aktuell auf dem Laufenden halten, sobald es weitere Neuigkeiten gibt. **(mg)**

TRUMPF TEIL 1 des Pokémon Trading Card Game ist bereits weltweit ein Renner.

Welche Pokémon-Produkte gibt es schon, welche kommen noch, welche wünscht ihr euch am meisten? Hier findet ihr eine Übersicht aller erhältlichen, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Pokémon-Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist.

Bereits erhältlich

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Rote/Blaue Edition	GB	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 249,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelb/Rot/Blau Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Snap Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon TCG Spieleberater	Handbuch	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Pedometer	Stand-Alone	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon The First Movie Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon 2 Soundtrack	Musik-CD	DM 31,99	Bereits erhältlich
Pokémon Welt	Multimedia-CD	DM 15,-	Bereits erhältlich
PokéROM	PC/MAC-CD	DM 14,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Starter-Set	Sammelkarten	DM 21,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Booster-Set	Sammelkarten	DM 6,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelkarten Ordner	Ordner	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokédex Organizer	Mini-Computer	DM 59,95	Bereits erhältlich
Ich wähle Dich, Pikachu!	Interaktive Figur	DM 79,95	Bereits erhältlich
Electronic Mew	Spielzeug	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüsch-Pikachu (groß)	Spielfigur	DM 29,95	Bereits erhältlich
Pokémon Plüschfiguren (klein)	Spielfigur	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Battle Figuren Set/2 Stk.	Spielfigur	DM 24,95	Bereits erhältlich
Pokémon Power Bouncer (Flummi)	Spielzeug	DM 9,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Shooter	Spielzeug	DM 44,95	Bereits erhältlich
Pokémon Murmel Serie 1-5/je 10 Stk.	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Sammelbox inkl. Murmeln	Spielzeug	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Das Münzduell	Münzspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Junior Yatzhee	Würfelspiel	DM 19,95	Bereits erhältlich
Pokémon Fahrrad	Fahrrad	DM 299,-/399,-	Bereits erhältlich
Pokémon Skateboard	Skateboard	DM 79,95	Bereits erhältlich
Pokémon Leucht-Schlüsselanhänger	Schlüsselanhänger	DM 12,-	Bereits erhältlich
Pokémon Bettwäsche	Bettwäsche	DM 95,-	Bereits erhältlich
Pokémon Monopoly	Brettspiel	DM 89,95	Bereits erhältlich
Pokémon Meistertrainer	Brettspiel	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon Druckstudio Rot/Blau	PC	DM 59,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Mewtu gegen Mew	Buch zum Film	DM 16,95	Bereits erhältlich
Pikachus Ferien	Buch zum Film	DM 7,95	Bereits erhältlich
Pokémon – Der Film (Video)	Video-Kassette	DM 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon – Der Film	Kinofilm	---	Bereits im Kino
Pokémon 2: Die Macht des Einzelnen	Kinofilm	---	Bereits im Kino

Kommt demnächst:

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Puzzle League	N64	Nicht bekannt	März 2001
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Nicht bekannt	April 2001
Pokémon Puzzle Challenge	GBC	Nicht bekannt	2. Quartal 2001
Pokémon Crystal	GBC	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	Nicht bekannt	2. Quartal 2001

Die beliebtesten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-
2. Pokémon Gelb	GB/GBC	DM 69,-
3. Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-
4. Pokémon Rot/Blau	GB	DM 69,-
5. Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte:

Titel	Produkt	Release
1. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	April 2001
2. Pokémon Puzzle League	N64	März 2001
3. Pokémon Crystal	GBC	Nicht bekannt
4. Pokémon Puzzle Challenge	GBC	1. Halbjahr 2001
5. Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	Nicht bekannt

LESERBRIEFE

Peace N-Zone-Team! Ich finde euer Heft – und besonders die Pokémon Zone – einfach superstark. Aber trotzdem wüsste ich gern mal, ob Matthias Glaser ein Lieblings-Pokémon hat und wenn ja, welches?

N-ZONE Hallo Manuel, danke für dein Lob und deine Frage. Klar, Matthias Glaser hat Lieblings-Pokémon, aber nicht nur eines! Vom Aussehen und Auftreten her gefallen ihm laut eigener Aussage Enton und Traumato am besten (weil sie ihn angeblich stark an Bekannte erinnern). Im Duell lässt Matthias dagegen gerne Turtok und Lapras für sich antreten, aber auch die Geister-Pokémon Nebulak, Alpollo und Gengar gehören mit zu seinen Favoriten. Welchem Pokémon Matthias im Einzelfall den Vorzug gibt, hängt allerdings immer von Kampfsituation und Gegner ab. Über *Pokémon Gold/Silber* schweigt er sich noch ziemlich aus, aber einige der neuen Baby-Pokémon haben es ihm offenbar angetan.

Manuel Hopfe

Tag N-Zone-Redakteure! Es würde mich wirklich mal interessieren, warum ihr immer nur von Pokémon berichtet und dabei Digimon völlig totschweigt. Immerhin gibt es doch sehr viel Positives zu Digimon zu sagen und auch die Ähnlichkeiten zu Pokémon liegen klar auf der Hand. Beide Male geht's um Monster, Sammeln und Kämpfen und auch eine Fernseh-Serie gibt es zu beiden. Also, woran liegt eure Schreib-Blockade?

N-ZONE Hallo Thorsten, danke für deinen Brief. Dein Einwand klingt eigentlich ganz berechtigt und natürlich kennen wir die Digimon-Serie. In unserer Schwesterzeitschrift *Kids Zone* wird daher auch regelmäßig über Digimon-Themen berichtet. Allerdings ist die N-Zone nun einmal ein Nintendo-Magazin und das Konsolenspiel *Digimon* ist schlicht und ergreifend auf Sonys PlayStation erschienen. Schon dadurch erklärt sich, warum wir den Pokémon in all ihren Erscheinungsformen ganz klar den Vorzug geben müssen. Bisher zeigen die allermeisten Leserbriefe aber auch, dass wir mit dieser Entscheidung offenbar richtig liegen, da Leser von N-Zone vor allem spannende Artikel über Nintendo-Spiele erwarten.

Thorsten Ziep

TIPPS & TRICKS

ROTE/BLAUE/GELBE EDITION

Starke Karpadors fangen:

Wollt ihr euch die Arbeit, ein Karpador von klein auf zu trainieren, lieber sparen, dann benötigt ihr als Erstes die Superangel. Nun begebt ihr euch zur Route 12 und setzt dort die Superangel ein: In kürzester Zeit müssten jetzt starke Karpador bis Level 15 anbeißen, was euch die Aufzucht ein ganzes Stück erleichtert.

Holger Wenig

POKÉMON SNAP

Lahmus entsteht:

Im Fluss-Areal steht am linken Ufer nach einer kurzen Strecke ein Flegmon. Lockt es mit gezielten Apfelwürfen zu dem Matschkreis bei dem Schild rechts in seiner Nähe. Nun müsst ihr nichts weiter tun, als auf euren Schnappschuss zu warten: Flegmon taucht seinen Schwanz ins Wasser und eine Muschel beißt an. Schon ist aus Flegmon Lahmus geworden.

Dieter Westermann

HERZLICHEN DANK

Jean Atzhofer – Jens Brandis – Raoul Francke – Tom Gebaur – Astrid Görsing – Roland Görtz – Nora Heck – Benny Klüwer – Lucien Kostrzewa – Yamal Kürcük – Benjamin Meyer – Achim Pietzkow – Roland Rauch – Matthias Rose – Benjamin Rudtsch – Karin Schimski – Christine Schuchert – Corinna Specht – Susanne Stiepel – Karsten Stimmig – André Thomiel – Jenni Vegas – Petra Wiesinger – Tamara Zlatkow – Benno Zumwege

➤ **Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!**

➤ **Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an: COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone, Kennwort Pokémon Zone, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg oder an: matthias.glaser@computec.de**

LESER-GALERIE

Der Winter ist jetzt hoffentlich bald geschafft! Auch bei euren Werken stehen Schnee und Eis kaum noch im Mittelpunkt. Stattdessen werden immer öfter neue Pokémon aus den kommenden Editionen und dem zweiten Kinofilm zum Top-Motiv. Und auch die letzte Mondfinsternis hat zumindest eine Leserin ins Grübeln gebracht, wie ihr unten sehen könnt. Bitte denkt dran: 1. Schickt keine Bilder größer als DIN A4. 2. Gebt Namen und Alter auf der Rückseite an. Und leider können wir keine Bilder zurücksenden! Schickt eure Kunstwerke an:
Computec Media AG
Redaktion N-Zone
Kennwort: Pokémon-Zone
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

POKÉMON – DIGIMON! Das Gipfeltreffen von Glumanda und Agumon malte Adam Wieczorek (14).

COMIC-KUNST Dieses Mini-Abenteuer von Eich und Pichu erdachte Manuela Nikles (15) für euch.

AUFGELADEN Das Mewtu von Anna Radnóthy (13) aus Ungarn strotzt regelrecht vor Energie.

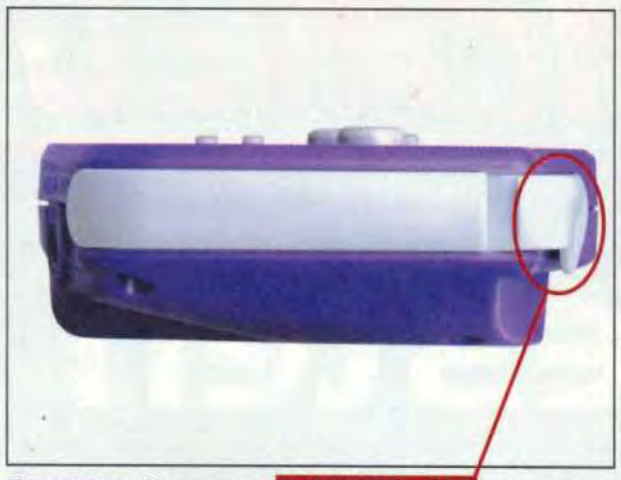
SIEGESGEWISS Diese zwei kampfbereiten Helden stammen von Jennifer Mess (15) aus Minden.

GENGAR Die fantastische Erklärung der letzten Mondfinsternis ist von Karin (9) aus Düsseldorf.

POKÉMON FOREVER Den grandiosen Starauftritt von Lugia setzte Kathrin Zöfert (12) in Szene.

ZUKUNFTSVISION Suikun, den Star aus Pokémon Crystal, zeichnete Alex Würfel (15) für euch.

HIT Endlich! Banjo-Tooie kommt definitiv im April auch in Deutschland heraus.



BESSER Die neuen Schultertasten bieten euren Zeigefingern eine bessere Auflagefläche.

HEIZER Excitebike 64 überzeugt durch tolles Gameplay und Streckenvielfalt.

NINTENDO IM

Nintendo-Fans erwartet ein spannendes Jahr. Mit dem Game Boy Advance und dem GameCube werden 2001 gleich zwei neue Konsolen erscheinen. Wir haben uns für euch auf der 52. Spielwarenmesse in Nürnberg umgeschaut und stellen euch alle interessanten Nintendo-Neuigkeiten vor.

ÜBERBLICK Zum 52. Mal fand die weltweit bekannte Spielwarenmesse statt.

Erwartungsgemäß gab es am geräumigen Messestand von Nintendo nur ein beherrschendes Thema: die neuen Konsolen! Während man sich beim Thema GameCube wie bisher bedeckt hielt (siehe Extrakasten), konnte das Fachpublikum bereits erste spielerische Eindrücke vom Game Boy Advance sammeln. Auf mehreren (gut gesicherten) Handhelds der neuen Generation hatten wir die Gelegenheit, *Mario Kart Advance, Kurukuru Kururin* sowie *Pinobee: Quest of Heart* anzuspielen. Unsere ersten Eindrücke lest ihr auf den nachfolgenden Seiten. Aber auch der Game Boy Advance selbst wurde von uns natürlich genau unter die Lupe genommen.

Bekanntes und Neues

Beim ersten Anblick des GBA fällt neben dem „erwachseneren" Design das geniale Farbdisplay ins Auge, mit dem störende Verwischeffekte endgültig der Vergangenheit angehören. Sei es nun der munter hüpfende Pinobee oder der Wario im rasenden Kart: Dank 32-Bit-Power bewegen sich alle Objekte schnell und absolut flüssig über den vergrößerten Bildschirm. Unser Praxistest hat gezeigt, das sämtliche GB-Spiele der älteren Generation (Game Boy, Game Boy Color) ohne Probleme auf dem GBA spielbar sind. Mithilfe der linken Schultertaste kann man das kleinere Bild lobenswerterweise an das große Display anpassen. Als Folge wird das Bild in einer Art 16:9-Darstellung in die Breite gezogen. Mittels der R-Taste kann man jederzeit wieder zur alten Darstellung wechseln. An der Gehäuse-Unterseite finden sich On/Off-Schalter, Lautstärkeregler sowie ein Kopfhörereingang. Eine eingebaute Lichtquelle, die den Batterieverbrauch, das Gewicht und den Preis erhöht

BLICKFANG GBA und Pokémon standen im Messe-Mittelpunkt.

INFO

GBC IM PIKACHU-LOOK

Am Messestand konnte man erstmals den Game Boy Color im neuen Pokémon-Design bewundern. Das Sammlerstück mit dem Titel Pokémon Special Edition ist zweifarbig gehalten. Während die obere Hälfte im typischen Pikachu-Gelb erstrahlt, trägt die Gehäuseunterseite ebenso wie das Steuerkreuz die Farbe Blau. Besonderer Gag: In Anlehnung an das Pikachu-N64 leuchten auch bei der Pokémon Special Edition die Bäckchen von Pikachu rot auf. Ab April ist die GBC-Pokémon Special Edition zum normalen GBC-Verkaufspreis erhältlich.

BESUCH Bundeskanzler Schröder ließ sich bei der Messe-Eröffnung den GBA vorführen.

SUCHTGEFAHR Pokémon Puzzle League bietet puren Puzzlespaß.

TEXTLASTIG Von Paper Mario war die englischsprachige US-Version spielbar.

BLICKPUNKT

hätte, ist auch beim Game Boy Advance nicht vorhanden. Da die neuen GBA-Module mit einer Abmessung von 3,2 cm x 5,7 cm bei gleicher Breite nur noch halb so hoch wie die GBC-Module sind, ragen die „alten" Kassetten über den oberen Gehäuserand hinaus. Oben am Gehäuse befinden sich neben der Buchse für das Link-Kabel die beiden Schultertasten. Diese wurden im Vergleich zu den ersten GBA-Modellen überarbeitet. Die verbesserte GBA-Version hat breitere Tasten, die eine bessere Auflagefläche für die Zeigefinger bieten.

Mehrspielerspaß mit kleinen Hindernissen

Eines der Highlights des GBA ist die Möglichkeit, Spiele wie *Mario Kart Advance* zu viert zu spielen. Dabei kommt ein neues Link-Kabel zum Einsatz. Zwar passt auch das alte Link-Kabel in den Eingang an der Gehäuseoberseite, dieses wird aber nur gebraucht, um GBC-Spiele zu zweit spielen zu können. Wollt ihr zu dritt spielen, braucht ihr zwei von den neuartigen GBA-Connector-Kabeln, bei einem Vierspielermodus sind drei Link-Kabel vonnöten. Während im Game-Boy-Linkmodus noch in jedem Handheld das entsprechende Modul stecken musste, ist es auf dem GBA möglich, mit nur einem Modul ein Vierspielerduell zu bestreiten. Dabei handelt es sich jedoch um spezielle Spielmodi, die sich von einem „normalen" Mehrspielermodus unterscheiden. Bei *Mario Kart Advance* beispielsweise wird es eine spezielle Bonusstrecke geben, über die vier Spieler (mit einem *Mario Kart Advance*-Modul) kacheln dürfen. Grund dafür: Die Datenmenge, die der GBA mit Modul an die verbundenen GBA übertragen muss, darf nicht zu groß sein. Bei den speziell für dieses Feature entwickelten Levels muss man dementsprechend mit einem niedrigeren Detailgrad bezüglich Hintergründen, Gegnern oder Effekten rechnen. In den vollen Genuss aller Mehrspieler-Levels kommt ihr daher nach wie vor nur, wenn jeder Mitspieler ein Spielmodul in den GBA gesteckt hat. Die vom GBC bekannte, selten unterstützte Infrarotschnittstelle wurde beim GBA sinnvollerweise komplett eingespart. Den Preis der im Juli in Deutschland erscheinenden Handheld-Konsole wollte Nintendo noch nicht verraten, man kann von etwa 200 Mark ausgehen. Auch zu im Juli erhältlichen Spieletiteln und dem Preis der Module wurden keine konkreten Informationen bekannt gegeben. Als Launchtitel sind derzeit *Mario Advance*, *Mario Kart Advance*, *F-Zero Advance*, *Kurukuru Kururin* sowie *Pinobee: Quest of Heart* im Gespräch. Vor dem Hintergrund der japanischen Preise (zwischen 4.800 und 5.800 Yen für ein GBA-Spiel) kann man mit einem Modulpreis von etwa 80 Mark rechnen.

N64 und Game Boy

An den aufgestellten Game-Boy-Color-Racks dominierten die neuen Kreaturen aus *Pokémon Gold/Silber*. Neben weiteren GBC-Highlights wie dem genialen *Mario Tennis* oder dem rasanten *Mickey's Speedway USA* präsentierte Nintendo auch die letzten angekündigten Kracher für das angegraute N64 in spielbarer Form. Während im April mit *Pokémon Puzzle League* ein kniffliger Knobelspaß erscheint, müssen sich Fans des rasanten *Excitebike 64* noch bis zum Juni gedulden. Mit dem witzigen Jump & Run *Kirby 64* und dem RPG-ähnlichen *Paper Mario* erscheinen zwei N64-Titel, die in Japan riesige Erfolge feiern konnten. Dabei wäre bei *Paper Mario* aufgrund des hohen Textanteils eine komplett deutsche Version wünschenswert. Mit *Banjo-Tooie* wird im April endlich auch die riesige deutsche Fangemeinde des knuffigen Duos Banjo und Kazooie beglückt.

Jens Quentin

INFO

KLEIN UND FARBENFROH

Auch dem Pikachu Pedometer hat Nintendo eine Runderneuerung spendiert. Mit dem Pokémon Pikachu Color erscheint im April die aufgebohrte Farbversion des kleinen Begleiters. Neben dem neuen Farbdisplay, einem neuen Minigame und dem bekannten Schrittzähler bietet das Pikachu Color eine Infrarotschnittstelle. Mit dieser lassen sich gewonnene Energiemengen auf andere Schrittzähler übertragen. Besonderer Clou: Ihr könnt die Energie auch auf die Goldene oder Silberne Edition von Pokémon schicken, um einen besonderen Gegenstand zu erhalten.

INFO

ALTE KONSOLE IM NEUEN GEWAND

Im April veröffentlicht Nintendo sein klassisches Hardwarebundle namens Mario Pak im neuen Design. Die N64-Konsole und der Controller gefallen durch den schmucken, zweifarbigen Clear-Color-Look. Wie der Name schon andeutet, liegt dem Bundle der Klassiker Super Mario 64 bei. Preislich dürfte sich im Vergleich zum bisherigen Mario Pak nichts ändern.

SCHICK Die neue N64-Variante erscheint in einem coolen Look.

INFO

MAUER DES SCHWEIGENS

GEHEIM? Noch hat Nintendo leider keine neuen GameCube-Infos bekannt gegeben.

Mit Spannung wurde die vor der Messe anberaumte Nintendo-Pressekonferenz erwartet. Würde sich Big N endlich konkreter zum Thema „GameCube in Deutschland" äußern? Leider wurden die Erwartungen enttäuscht. Zwar wurden die Erscheinungstermine des NGC für Japan (Juli) und die USA (Oktober) bestätigt, ein Termin für Deutschland wurde jedoch ebenso wenig genannt wie mögliche Launchtitel oder der angestrebte Preis. Nintendo gab lediglich bekannt, dass man sich demnächst zu einem Launchtermin äußern würde. Eine Veröffentlichung des GameCube hier zu Lande noch in diesem Jahr ist damit unwahrscheinlich geworden. Sobald wir erste offizielle Infos haben, lest ihr diese in der N-Zone.

ENTHÜLLT: 33 NEUE POKÉMON

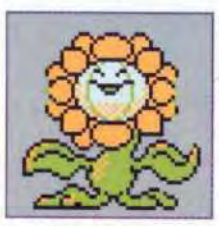
Deutsche Fans fiebern den 100 neuen Pokémon aus den GBC-Rollenspiel-Hits Gold und Silber entgegen wie nie zuvor! Stück für Stück werden jetzt die Namen der neuen Helden von Nintendo veröffentlicht.

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse Anfang Februar ließ Nintendo Deutschland die Katze aus dem Sack: Zwar wurden noch nicht alle deutschen Pokémon-Namen der für April angekündigten GBC-Editionen *Gold* und *Silber* verkündet, doch immerhin 13 der Next-Generation-Pokémon sind nun ganz offiziell in Wort und Bild getauft! Auch in den nächsten Wochen will Nintendo nach und nach weitere deutsche Namen mit den dazugehörigen Abbildern eurer 100 neuen Stars bekannt geben, worüber wir euch natürlich auf dem Laufenden halten.

Aus 13 Namen mach 33!

Durch einen sehr glücklichen Zufall können wir euch allerdings schon jetzt unverbindlich mehr als die 13 Pokémon-Namen von der Spielwarenmesse verraten, nämlich ganze 33 Stück! Die im April erscheinende Soundtrack-CD (siehe Pokémon Zone) zur in den USA bereits angelaufenen, dritten Pokémon-TV-Staffel bietet nicht nur tolle Songs und Musik, sondern auch noch ein Poster. Und auf diesem sind insgesamt 33 neue Pokémon mit deutschem Namen abgebildet! Da es für die dort genannten zusätzlichen 20 neuen Pokémon allerdings noch keine offiziellen Bilder gibt, können wir euch diese vorläufig leider nur in der entsprechenden GBC-Grafik präsentieren.

Matthias Glaser



KART-LEGENDE Ab Juli gibt Mario auch auf dem GBA Gas.

MARIO KART ADVANCE

Überraschende Überholmanöver, rabiate Rempler und massig Schadenfreude beim Abschießen der anderen Fahrer gibt es ab Juli auch auf dem Game Boy Advance. Gentlemen, start your engines!

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Auf der Spielwarenmesse bot Nintendo die Gelegenheit zu einer ausgiebigen Testfahrt. Schon nach wenigen Runden auf den tückischen Rundkursen war klar, dass Mario Kart auch auf dem Game Boy Advance ein absoluter Renner wird. Dabei wurde das Flair der SNES-Version ohne Abstriche auf dem brandneuen Nintendo-Handheld umgesetzt. Auf den 20 Original-SNES-Strecken geht es gewohnt rasant zur Sache. Im Grand-Prix-Modus wählt man zwischen bekannten Gesellen wie Luigi, Peach, Bowser oder Wario, um in den verschiedenen Motorklassen (50 ccm/100 ccm/150 ccm) der Konkurrenz den Auspuff zu zeigen. Kommt man mit rein fahrerischen Mitteln nicht an den anderen Flitzern vorbei, helfen die zahlreichen auf den Strecken verteilten Extras. Von glitschigen Bananenschalen über grüne und rote Panzergeschosse bis hin zum verheerenden Blitz werden Funracer-Fans alle Gemeinheiten sofort wieder erkennen. Die aufgesammelten Specials schickt man den Gegnern mit der L-Taste auf den Hals, während die rechte Schultertaste zum Springen und Powersliden dient. Der besondere Reiz liegt natürlich auch bei der GBA-Version im Duell mit Freunden. Über die Verknüpfung von drei Link-Kabeln kann man zu viert an den Start gehen. Als besonderes Bonbon hat Nintendo einen speziellen Bonuskurs auf das Mini-Modul gepackt. Dank der Option 1 Cassette Multi Play wird es möglich sein, mit nur einer Cartridge gegen drei Mitspieler auf besagtem Kurs anzutreten. Für den normalen Mehrspielerspaß muss dagegen, wie bislang beim GBC auch, in jedem GBA eine Kassette stecken. Mittels Data Trade könnt ihr darüber hinaus mit einem Freund Bestzeiten und freigespielte Kurse austauschen. In technischer Hinsicht glänzt *Mario Kart Advance* mit farbenfroher, flüssiger Grafik ohne Verwischeffekt oder Ruckler. Die rasante Raserei, die einen Vorgeschmack auf die technischen Möglichkeiten des GBA bietet, sollte man sich schon jetzt vormerken.

Jens Quentin

DURCHGELADEN Yoshi nimmt seine rasenden Kart-Konkurrenten in aller Ruhe ins Visier.

RUTSCHPARTIE In Kurven sind Bananenschalen tückisch.

FAHRERLAGER Jeder Charakter hat besondere Stärken.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Mario Kart Advance*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Rennspiel*
Spieler: ..... *1-4 (Link-Kabel)*
Schwierigkeitsgrad: ... *3 Motorklassen*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *20+ Kurse*
Preis: ..... *Ca. DM 80,-*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Geeignet: ..... *Nicht bekannt*
Sprache: ..... *Nicht bekannt*
Veröffentlichung: ..... *Juli*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Der zeitlose Kart-Klassiker wird sicherlich auch auf dem GBA ein Riesenhit. Vor allem wegen des Vierspielermodus ist Mario Kart Advance ein absolutes Muss!

KURVENLAGE Vor der engen Kurve liegt das illustre Fahrerfeld noch dicht beisammen.

HORRORTRIP Auf dieser geistreichen Strecke kostet jeder Abflug wertvolle Zeit.

TURBO-BIENE Pinobee hängt mit seinem Raketen-Rucksack alle Gegner ab.

PINOBEE: QUEST OF HEART

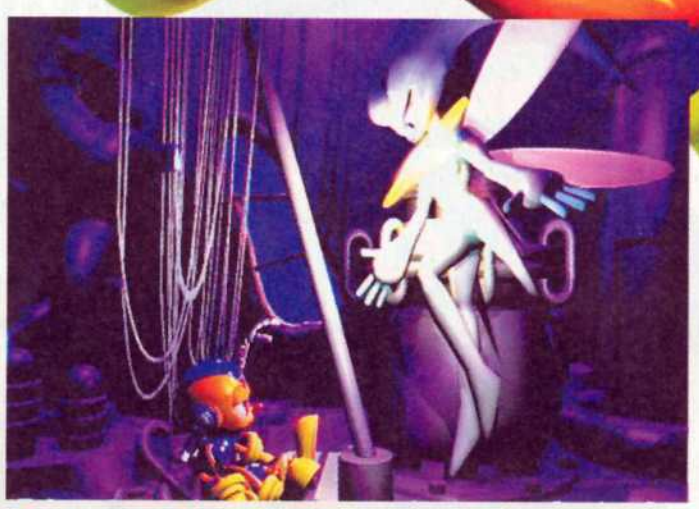
Knuddelgrafik ohne Ende. Auf dem Game Boy Advance feiern die zuckersüßen 2D-Jump&Runs ein glorreiches Comeback.

- **Genre**: Jump & Run
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Hudson
- **Internet**: http://www.artoon.co.jp

Jaja, wenn übereifrige Wissenschaftler zu viel Freizeit haben: Schwuppdiwupp wird ein Roboter-Bienen-Hybrid mit extraknuddeligem Aussehen gebastelt. Bevor der Professor sein Werk vollenden kann, hüpft plötzlich der obligatorische Bösewicht ins Labor und stiehlt das Herz, das aus dem Roboter einen perfekten Honigproduzenten machen würde. Jetzt macht sich das Mischwesen auf den Weg, das kostbare Organ wiederzuerlangen. Die Spur führt durch kunterbunte Levels, die in den weichsten Pastelltönen aller Zeiten gehalten wurden. Mithilfe seines Raketen-Rucksacks, den der Bienen-Cyborg anstelle von Flügeln trägt, kann er nicht nur einen einfachen Sprung vollführen, sondern diesen sogar mit diversen Aufrüstungen zum Zweier- oder gar zum Dreier-Sprung steigern. Durch diese zusätzlichen Fähigkeiten werden Besuche in früheren Levels natürlich um einiges interessanter, da sich nun Wege öffnen, die vorher unerreichbar waren. Feinde werden mit dem Stachel durch simples Draufspringen erledigt. Die Figuren sind übrigens nach *Donkey Kong Country*-Art vorgerendert und bestechen durch grandiose 3D-Optik. Kleines Schmankerl am Rande: Bevor der Turbo-Igel Sonic demnächst seinen ersten GBA-Auftritt bewältigt, schmuggelt sich mit *Pinobee* ein indirekter Sega-Titel auf die Release-Liste. Hudsons neues Entwicklerteam Artoon besteht nämlich aus ehemaligen Mitgliedern des Sega-Leib-und-Magen-Entwicklers Sonic-Team. Diese Jungs haben es anscheinend auch mit Wortspielen: *Pinobee* entstand in Anlehnung an die Geschichte von Pinocchio und bezieht daher auch die ersten Silben seines Namens. Auch die Ähnlichkeit zwischen *Pinobee* und *Shinobi* (alter Sega-Klassiker) ist bestimmt gewollt.

Jean-Reiner Jung

HERZENSANGELEGENHEIT Der Insekten-Wissenschaftler schafft es nicht, das Herz einzubauen.



EINE NEUE HOFFNUNG Die gute Fee gibt Pinobee die Chance, sein Hauptorgan zurückzuerobern.

... UND DRÜBER HINAUS! Pinobee überspringt Flattermänner.

DUNGEON-DYNAMIK Unseren Helden verschlägt es in finstere Höhlen.

AB IN DIE LÜFTE Mit dem Fliegenpilz als Trampolin kann der Bienen-Cyborg dem roten Pfeil folgen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Pinobee: Quest of Heart
System:	Game Boy Advance
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Nicht bekannt
Speichern:	Nicht bekannt
Levels:	Nicht bekannt
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Hudson
Sprache:	Nicht bekannt
Veröffentlichung:	Juli 2001
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Alarm im Bienenstock! So ein putziges 2D-Jump&Run ist uns seit Jahren nicht mehr auf den Bildschirm gekommen.

KURUKURU KURURIN

Genial einfach – einfach genial? Der Titel des Spiels ist sehr viel komplizierter als das Spielprinzip.

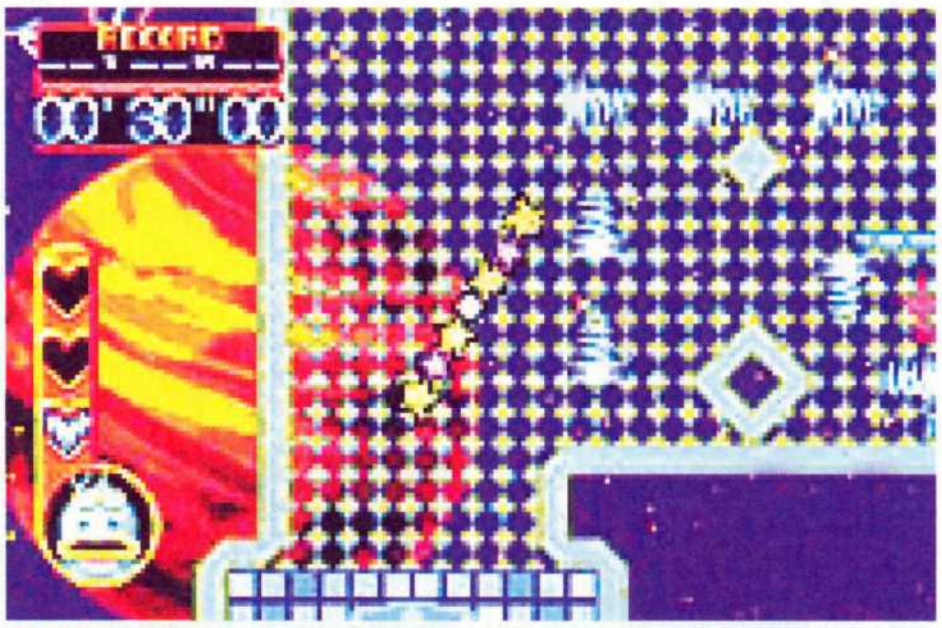
- **Genre**: Geschicklichkeit
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Im japanischen Sprachgebrauch steht der Ausdruck „Kurukuru“ für das Geräusch, das ein rotierender Propeller verursacht. Kururin ist der Name des Helden, der sich mittels eines langsam drehenden Propellers durch die kunterbunten Levels des Spiels manövriert. Es hängt von eurem Geschick ab, ob unser Held sicher im Zielgebiet ankommt oder an einem Hindernis oder der Randbegrenzung zerschellt. Mittels Steuerkreuz führt ihr den Rotor durch Passagen, in denen zahlreiche Gegenstände den Weg zum Zielpunkt erschweren. Enge Röhren können durch Drücken der A-Taste mit hohem Tempo durchquert werden. Anfänger üben im Trainingsmodus, eine ruhige Hand zu behalten. Bonusfelder wie das Herzfeld geben verlorene Lebensenergie zurück oder führen dazu, dass sich der Propeller in die entgegengesetzte Richtung dreht.

Jens Quentin

HERZILEIN Das Herzsymbol frischt die Lebensenergie auf.

AUTSCH! Berührungen kosten Energie und Zeit.

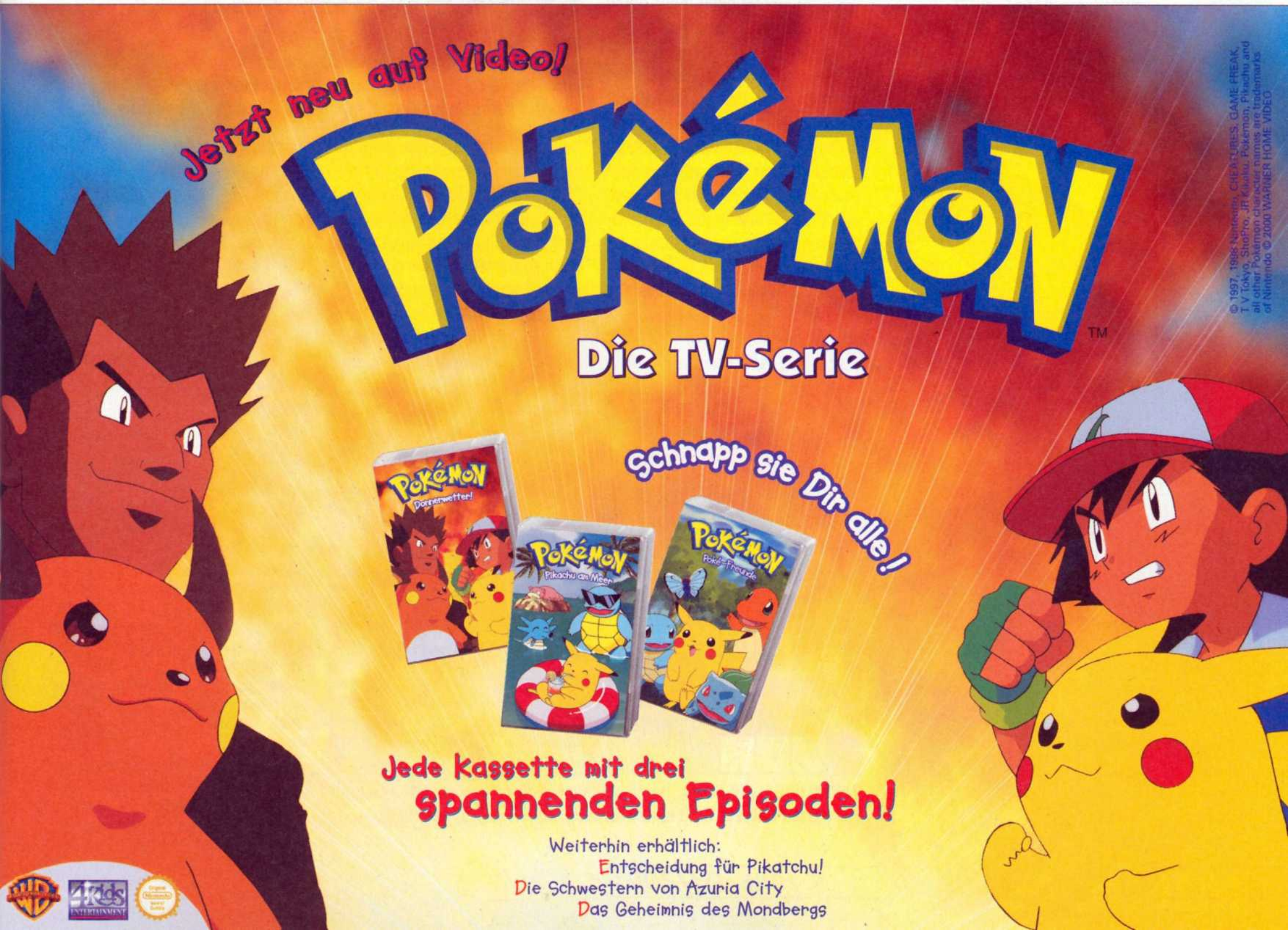


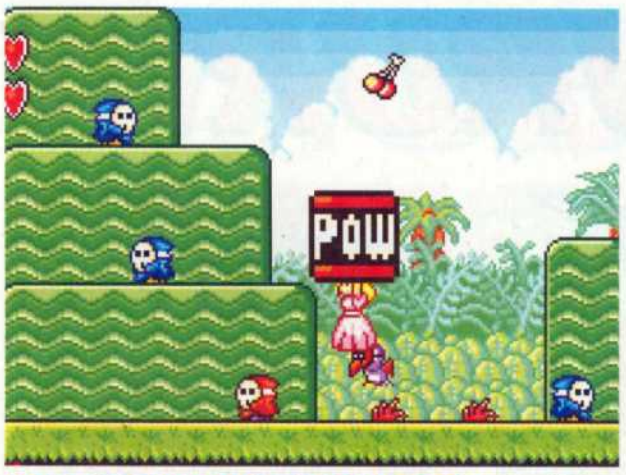
STARS Es ist nicht immer leicht, die zahlreichen Hindernisse sofort zu erkennen. Bei der nächsten Berührung heißt es: Game Over!

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Kurukuru Kururin
System:.....Game Boy Advance
Genre: .....Geschicklichkeit
Spieler: .....1-4 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad:.....Variabel
Speichern:.....Nicht bekannt
Levels:.....4 Spielmodi
Preis: .....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....Nintendo
Sprache:.....Nicht bekannt
Veröffentlichung:.....Juli
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Dieses Spiel beweist: Die einfachen Ideen sind oft die besten. Kniffliger Geschicklichkeitstest mit hohem Suchtpotenzial.





NEHMT EUCH IN ACHT, SCHERGEN! Die Prinzessin ist mit einem POW-Extra bewaffnet.

TREFFEN DER KLEMPNERINNUNG Im Multiplayer-Modus werden Mitspieler gejagt.

ANGRIFF DER STRAUSSENREITEREI Durch den Doppelsprung hat Luigi gute Chancen.

MARIO ADVANCE

Back to the roots! Bei Mario Advance geben sich zwei Klassiker ein Stelldichein.

- **Genre**: Jump & Run
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: http://www.nintendo.com

Sei es nun *Super Mario Bros.* auf dem NES, *Super Mario World* auf dem SNES, *Super Mario Land* auf dem Game Boy oder *Super Mario 64* auf dem N64: Jede Nintendo-Konsole hatte bisher ihren Krachertitel mit dem italienischen Super-Klempner. Jetzt, wo der Game Boy Advance in den Startlöchern steht, soll das neue, ultimative Handheld natürlich nicht leer ausgehen. Der neueste Teil mit dem Arbeitstitel *Mario Advance* wird vielen Nintendo-Veteranen sicherlich auf den ersten Blick bekannt vorkommen: Es ist nämlich eine Neuauflage der *Mario Allstars*-Edition des NES-Klassikers *Super Mario Bros. 2*, die grafisch aufpoliert wird und zudem einige Extras spendiert bekommt. Die Eigenheit dieser *Mario*-Episode stellt die Gegnerbekämpfung dar. So können die Helden ihre Feinde nicht mehr durch einen gezielten Sprung aus dem Spiel katapultieren, sondern müssen sie mit Obst und Gemüse bewerfen, das in den Stages verteilt ist. Zur Auswahl stehen übrigens neben dem bekannten Geschwisterpaar Mario und Luigi die liebreizende Prinzessin Peach und der kauzige Pilz Toad. Jeder Einzelne besitzt andere Talente, so dass das Spielgefühl von Charakter zu Charakter unterschiedlich ist. Mario gibt so das perfekte Allround-Talent ab, während Luigi durch seine hohen Doppelsprünge auf sich aufmerksam macht. Prinzessin Peach wiederum kann dank ihres aufgebauschten Rockes ein wenig durch die Luft gleiten und Toad repräsentiert durch seinen Mangel an Spezialfähigkeiten die härteste Art und Weise, das Abenteuer in Angriff zu nehmen. Auch der integrierte Vierspielermodus dürfte Videospiel-Pionieren unter euch sehr bekannt vorkommen. Das Jeder-gegen-jeden-Duell auf den Abwasserleitungen ist eine Variante der allerersten Klempner-Eskapade *Mario Bros.* Hektisch versucht man, herumlaufende Schildkröten sich gegenseitig an den Kopf zu werfen, Münzen einzusammeln und dabei selbst möglichst ungeschoren davonzukommen.

FEINDBEGEGNUNG FÜR MARIO Glücklicherweise wächst nur zwei Schritte voraus eine Knolle, mit der man den Feind bewerfen kann.

ITALIENISCHES TEMPERAMENT Mario erobert nun auch den Game Boy Advance.

SCHLÜSSELERLEBNIS Den Schlüssel in der Hand und den Gegner vor Augen riskiert Toad einen Versuch, zum Ausgang zu eilen.

Jean-Reiner Jung

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Mario Advance
System:	Game Boy Advance
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Batterie
Levels:	Nicht bekannt
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Nicht bekannt
Veröffentlichung:	Juli
Einschätzung:	Sehr Gut

Beurteilung: Gelungene Umsetzung des ungewöhnlichsten Mario-Titels mit jeder Menge Extras.

F-ZERO ADVANCE

Die Handheld-Version des Klassikers bleibt dem Super-Nintendo-Vorbild treu.

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Nintendo-Veteranen bekommen schon beim Klang des Namens glänzende Augen: F-Zero! Die pfeilschnellen Gleiterrennen mit supercoolem Metal-Soundtrack wurden sowohl auf dem Super Nintendo als auch auf dem N64 absolute Dauerbrenner. Nun legt Nintendo eine Variante für den Game Boy Advance nach, die sich grafisch wie spielerisch eng an der S-NES-Version orientiert. Das Spiel findet 25 Jahre nach dem Vorbild statt, soll aber alle Fahrer des Originals beinhalten. Jede Menge außerirdischer Gegner, versteckte Fahrzeuge und zahlreiche Strecken – das Rezept für Langzeitmotivation bleibt auch in dieser Version das gleiche. Zudem dürft ihr beim Kauf nur eines Moduls gleich mit vier Spielern an den Start, wenn ihr eure Game Boys der nächsten Generation vernetzt.

André Horn

BEKANNT Die GBA-Version orientiert sich am Original.

HOCH HINAUS Manche Strecken liegen in luftiger Höhe – Abstürze solltet ihr vermeiden.

DICHT GEDRÄNGT Wie immer müsst ihr euch gegen eine Horde von Gegnern durchsetzen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....F-Zero Advance
System: .....Game Boy Advance
Genre: .....Rennspiel
Spieler: .....1-4 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad: ...Nicht bekannt
Speichern: .....Batterie
Levels: .....Nicht bekannt
Preis: .....Ca. DM 80,-
Hersteller: .....Nintendo
Sprache: .....Nicht bekannt
Veröffentlichung: .....Juli
Einschätzung: .....Sehr gut

Beurteilung: F-Zero ist der Inbegriff für Funracer der hyperschnellen Sorte. Der GBA-Ableger dürfte da keine Ausnahme machen.

Neu: Pokémon-Memoblöcke
Hol' Dir alle 4!

Ein toller Memoblock in jedem FUJICOLOR SUPERIA 200 Doppelpack. Jetzt überall, wo es Fotofilme gibt.

Pokémon
Schnapp' sie Dir alle!

Nintendo © 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

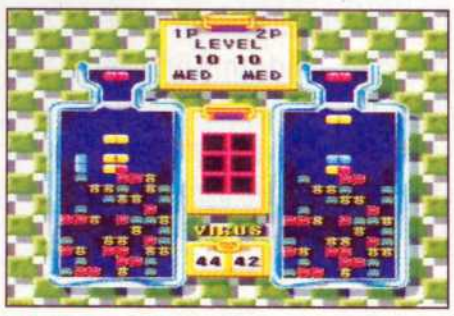
FUJIFILM

DR. MARIO 64

Puzzeln, bis der Arzt kommt: Schon zum vierten Mal bekommt der Klempner Mario einen Doktortitel verliehen und begibt sich auf die Jagd nach bösartigen Krankheitserregern.

- **Genre**: Geschicklichkeit
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Denkt man an Computerspielklassiker, kommt einem unverzüglich der Name *Tetris* in den Sinn. Auch Nintendo kopierte das Erfolgsrezept bereits vor mehr als zehn Jahren. Seine Version, *Dr. Mario*, war ursprünglich auf dem NES ein Hit, später folgten Versionen für den Game Boy und das S-NES. Jetzt verordnet Nintendo auch dem N64 kurz vor dessen Ableben noch eine Kur mit dem promovierten Klempner. Wie es aussieht, hat sich im Vergleich zu den drei Vorgängern nicht viel geändert. Nur die zweidimensionale Grafik wirkt etwas aufgepeppt und der Vierspielermodus ist auch ganz neu. Sonst bleibt alles beim Alten: Spielfläche ist ein Pillenglas, in das zweifarbige Tabletten fallen, die der Spieler in der Luft drehen kann. Ziel ist es, diese Arzneimittel so abzulegen, dass gleichfarbige Reihen entstehen. Ist das geschafft, verschwindet der Virus dieser Farbe von der Bildfläche und die Krankheit ist geheilt. Je weiter fortgeschritten der Level ist, desto mehr Viren gibt es zu vertreiben und desto schneller fallen die Pillen, kurz gesagt: desto schwieriger wird das Spiel. Mit der Zeit rasen die Tabletten dann natürlich geradezu Richtung Boden, dem Spieler wird schnelles Denken und Handeln abverlangt. Das war es eigentlich auch schon, lediglich der Mehrspielermodus ist noch erwähnenswert. Hier bringt eigener Erfolg den Gegner in Bedrängnis: Jede vollendete Reihe erhöht die beim Konkurrenten herunterfallende Pillenmenge. Allein die Tatsache, dass das alles jetzt zu viert möglich ist, ist schon Grund genug, sich auf die N64-Version von Dr. Mario zu freuen. Dazu kommt noch, dass die klassische 2D-Grafik leicht modernisiert wurde. Außerdem verspricht Nintendo zusätzliche Optionen und Specials, über die bisher aber noch nichts bekannt ist. Wenn das Spiel im April in Amerika erscheint, wird es zum besonders niedrigen Preis von 29 Dollar verkauft. Wäre das auch hier zu Lande der Fall, so wäre *Dr. Mario 64* auf jeden Fall eine Empfehlung wert.



VORFAHR Der Vorgänger auf dem S-NES lief nur zu zweit.

NUR NOCH DREI Die bösen Viren sind fast ausgerottet.

LÄSSIG Eine Grippe hat Mario nicht zu befürchten, da kann er es ruhig angehen lassen.

Albrecht Ott

ZWEITE MEINUNG Wario stimmt bei der Diagnose der Krankheit gar nicht mit seinem ewigen Widersacher Dr. Mario überein.

ÄHNLICHKEIT Groß unterscheidet sich die abgebildete SNES-Version nicht von der Neuauflage.

VIER GEGEN VIREN Neu ist vor allem der Multiplayer-Modus für bis zu vier Teilnehmer.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Dr. Mario 64
System:	Nintendo 64
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	N. b.
Expansion-Pak-Unterstützung:	N. b.
Levels:	Nicht bekannt
Preis:	Nicht bekannt
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Englisch
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Veröffentlichung:	Nicht bekannt
Einschätzung:	Gut

Beurteilung: Dr. Mario 64 verspricht rasanten und aufregenden Rätselspaß mit Mario und seinem Gegenspieler Wario. Mit dem neuen Vierspielermodus und zum extrem kleinen Preis könnte es auch auf dem N64 noch eine erfolgreiche Umsetzung geben.

CONKER´S BAD FUR DAY

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Rare
- **Internet**: www.rareware.com

KNEIPENTOUR Conker ist nach seiner Trink-Eskapade leicht bedüdelt und belästigt die Gäste.

LASER In einer sehr cineastischen Matrix-Parodie trickst Conker die Alarmanlage aus.

CONKER'S BAD FUR DAY

Ein fürchterlicher Tag endet für Conker irgendwie doch noch glücklich: Am Schluss sitzt er auf einem Königsthron und lässt es sich gut gehen.

So ein Saufgelage kann üble Folgen haben – ein Kater ist das mindeste, womit man sich am nächsten Tag herumplagen muss. Manchmal wacht man aber sogar irgendwo auf und weiß gar nicht, wie man dahin gekommen ist. Das ist Conkers Problem: Nach einigen Drinks zu viel endet er irgendwo weit von zu Hause und muss sich irgendwie durchschlagen. So fängt *Conker's Bad Fur Day* an und schon hier ist zu sehen, dass aus dem süßen, kleinen Jump&Run-Eichhörnchen ein erwachsener Actionheld geworden ist. Nicht jugendfrei ist dann auch die Geschichte, die sich anschließt. Der Spieler steuert Conker auf der Suche nach Geld durch Umgebungen voller sexy Frauen, fluchender Gegner und unappetitlicher Aufgaben. Ein Level findet etwa in „Pooland" statt und der Antiheld soll einer merkwürdigen Figur, die in einer undefinierbaren braunen Flüssigkeit schwimmt, Mais bringen. So weit, so gut. Bald stellt sich jedoch heraus, dass die Figur ein Kothaufen ist, der in seinem eigenen Mist schwimmt. Fäkalhumor spielt zwar in den anderen Umgebungen eine ebenso große Rolle, aber es gibt auch niveauvollen Witz. So werden Film-Fans massenweise Kinoparodien entdecken, von *Terminator* über *Matrix* bis hin zu *Reservoir Dogs*. Ähnlich überzeugend wie die Geschichte ist das Spielkonzept. Die Steuerung erinnert an bekannte Jump & Runs – Conker kann rennen, springen, kriechen und seinen Schweif als Helikopter-Rotor einsetzen. Die Kamera bleibt dabei hinter der Hauptfigur, die so immer im Bild ist. Als Waffe besitzt das wehrhafte Eichhörnchen eine Bratpfanne, mit der es Gegner ausknockt. Das ist jedoch noch nicht alles: Auf dem Weg wollen Rätsel gelöst werden, die nicht einfach aus „Gegenstände einsammeln und benutzen" bestehen. Etwas einfacher ist dagegen der Mehrspielermodus gestrickt, obwohl auch der noch eine Menge Spaß bringt. Bis zu vier Spieler können in sechs Szenarien gegeneinander kämpfen. Da geht es dann etwa darum, ein Fort zu verteidigen, in Panzern aufeinander einzudreschen oder mit Baseballschlägern Beute zu ergattern.

Albrecht Ott

FAUSTDICKE LÜGE Um eine Ausrede gegenüber seiner Freundin ist Conker nie verlegen. Hier behauptet er, er müsse in den Krieg.

RETTER So macht man dem Mädchen bestimmt keinen Mut.

MR COOL Noch lässiger als Conker kann ein Eichhörnchen beim besten Willen nicht sein.

SCHUTZLOS Hilflosen kleinen Mädchen greift Conker besonders gerne unter die Arme.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	Conker´s Bad Fur Day
System:	Nintendo 64
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1-4
Save Game:	Ja
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	Nicht bekannt
Preis:	Ca. DM 120,-
Hersteller:	Rare
Sprache:	Englisch
Schwierigkeitsgrad:	Variabel
Veröffentlichung:	Nicht bekannt
Einschätzung:	Super

Beurteilung: Conker's Bad Fur Day wird Pflicht für den erwachsenen Nintendo-Fan: Sehr schwarzer Humor, lustige, aber anspruchsvolle Rätsel und witzige Charaktere machen den Titel zum Hit. Die Figuren wie das ganze Spiel sehen auch noch absolut genial aus, so dass Auge, Zwerchfell und Hirn gleichermaßen erfreut werden.

Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 05.02.2001) der für Deutschland geplanten N64-Spiele. Statt der Rubrik „Nur über Import" findet ihr eine Übersicht über geplante Spiele für den GameCube und den Game Boy Advance. Dabei handelt es sich zum größten Teil noch um Arbeitstitel.

Bereits erhältlich (D) *(Stand: Februar)*

Titel	Genre	Hersteller	Test	Wertung
Arcade				
Paperboy	Arcade	Midway	2/00	65%
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%
Adventure				
Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%
Rennspiele				
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	12/97	80%
Beetle Adventure Racing	Rennspiel	Electronic Arts	4/99	87%
California Speed	Rennspiel	Midway	5/99	72%
Carmageddon 64	Rennspiel	SCI	–	–
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	2/98	53%
Cruis'n World	Rennspiel	Nintendo	9/98	69%
Destruction Derby 64	Rennspiel	THQ	12/99	85%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	10/97	76%
F-1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	11/00	85%
F-1 World Grand Prix	Rennspiel	Nintendo	9/98	87%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
GT 64 Championship E.	Rennspiel	Infogrames	7/98	48%
Hot Wheels	Rennspiel	EA	12/99	79%
Hydro Thunder	Rennspiel	Midway	5/00	80%
J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	4/00	50%
Lego Racers	Rennspiel	Lego Media	10/99	76%
Monster Truck Madness	Rennspiel	Take 2	8/99	79%
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	10/97	69%
Nascar '99	Rennspiel	EA	11/98	72%
Off Road Challenge	Rennspiel	GT Interactive	8/98	70%
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	10/99	87%
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	3/00	90%
Roadsters Trophy	Rennspiel	Titus	1/00	83%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	12/97	72%
South Park Rally	Rennspiel	Acclaim	11/99	68%
Supercross 2000	Rennspiel	EA	1/00	81%
Top Gear Hyper-Bike	Rennspiel	Mitsui	3/00	80%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	1/97	84%
Top Gear Rally 2	Rennspiel	Mitsui	2/00	79%
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	12/98	87%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	86%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%
SciFi-Rennspiele				
Aero Gauge	Rennspiel	Konami	4/98	69%
Air Boarder	Rennspiel	Human	8/98	62%
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
San Francisco Rush 2049	Rennspiel	Midway	10/00	73%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%
Snowboarding				
1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%
Fun-Racing				
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Iggy's Reckin' Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mickey's Speedway USA	Rennspiel	Nintendo	12/00	87%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	10/99	75%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%
Action-Adventure/Jump & Run				
Banjo-Kazooie	Jump & Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump & Run	Nintendo	11/97	86%
Body Harvest	Action-Adventure	Gremlin	12/98	84%
Bomberman Hero	Jump & Run	Nintendo	10/98	83%
Bug's Life	Jump & Run	Activision	3/00	72%
Castlevania	3D-Action	Konami	3/99	83%
Castlevania 2	Jump & Run	Konami	2/00	83%
Chameleon Twist	Jump & Run	Sunsoft	11/97	84%
Chameleon Twist 2	Jump & Run	Sunsoft	4/99	72%
Donkey Kong 64	Jump & Run	Nintendo	12/99	95%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rollenspiel

Haltet tapfer durch, RPG-Fans! Ende April ist es endlich so weit!

Titel: . .Aidyn Chronicles: The First Mage
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . Ende April 2001

Action-Adventure

Das innovative, gewaltfreie Spielprinzip dürfte lange vor den Bildschirm fesseln.

Titel: . . . . . .Animal Forest
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Jump & Run

Hoffentlich kein Aprilscherz! Banjo und Kazooie starten im Frühjahr durch.

Titel: . . . . . .Banjo-Tooie
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . . . .April 2001

Jump & Run

Kommt der vorlaute Flegel nach Deutschland oder nicht? Es wäre wünschenswert.

Titel: . . .Conker's Bad Fur Day
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Wann die Dinos endlich in Deutschland losstampfen, ist bislang ungewiss.

Titel: . . . . . .Dinosaur Planet
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Geschicklichkeit

Unglaublich, aber wahr! Mit Dr. Mario 64 wurde ein neues N64-Spiel angekündigt.

Titel: . . . . . .Dr. Mario 64
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Strategie

Noch ist der Titel nicht auf unseren hochsensiblen Radargeräten aufgetaucht.

Titel: .....Echo Delta
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Die Veröffentlichung des mit Spannung erwarteten Titels verschiebt sich leider.

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Rennspiel

Im Juni kommen Motorcross-Freaks endlich voll auf ihre Kosten!

Titel: .....Excitebike 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juni 2001

Action-Adventure

Schade! Der legendäre Held lässt noch etwas auf sich warten.

Titel: ..Indiana Jones u. d. Turm v. Babel
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Anfang April 2001

Jump & Run

Freibad oder Kirby? Diese Frage stellt sich N64-Besitzern diesen Sommer.

Titel: .....Kirby 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Sommer 2001

Action

Der Termin der Party ist für Deutschland noch nicht bekannt.

Titel: .....Mario Party 3
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): ..... Nicht bekannt

RPG

Eine deutsche Version wäre angesichts der Textpassagen wünschenswert.

Titel: .....Paper Mario
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Denkspiel

Die Veröffentlichung des gelungenen Tetris-Ablegers erfolgt nun erst im April.

Titel: Pokémon Puzzle League
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....April 2001

Action-Adventure

Keine Angst! Auf Seite 45 findet ihr den PAL-Test des Abenteuers.

Titel: . .Scooby-Doo Classic Creep Capers
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Mitte März 2001

Strategie

Die Schlacht um die kostbaren Ressourcen verschiebt sich leider auf unbestimmte Zeit.

Titel: .....StarCraft 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Action

Zusätzlich zum Test der deutschen Version gibt es in dieser Ausgabe eine Komplettlösung.

Titel: . .SW Episode I: Battle for Naboo
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Ende März 2001

Action

Hat Tigger verpennt? Die Jagd nach dem Honig verzögert sich auf Ende März.

Titel: .....Tiggers Honigjagd
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Ende März 2001

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Bereits erhältlich (D) *(Fortsetzung von Seite 28)*

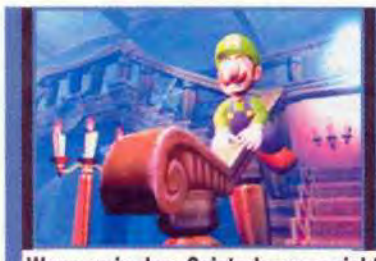
Earthworm Jim 3D	Jump & Run	Virgin Interactive	1/00	79%
Gauntlet Legends	Action-Adventure	Midway	12/99	78%
Gex 64	Jump & Run	GT Interactive	10/98	79%
Gex 3 – Deep Cover Gecko	Jump & Run	Crave	10/99	81%
Glover	Jump & Run	Hasbro	12/98	80%
Goemon 2	Jump & Run	Konami	4/99	86%
Mischief Makers	Jump & Run	Nintendo	11/97	67%
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	9/98	85%
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	4/98	85%
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	11/99	94%
Rocket – Robot on Wheels	Jump & Run	Ubi Soft	12/99	82%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Silicon Valley	Action-Adventure	Take 2	11/98	70%
Super Mario 64	Jump & Run	Nintendo	6/97	91%
Starshot	Jump & Run	Infogrames	11/98	79%
Tarzan	Jump & Run	Activision	5/00	81%
Taz Express	Jump & Run	Infogrames	7/00	76%
Tonic Trouble	Jump & Run	Ubi Soft	10/99	79%
Toy Story 2	Jump & Run	Activision	1/00	89%
Yoshi's Story	Jump & Run	Nintendo	4/98	84%
Rollenspiel				
Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Zelda: Majora`s Mask	RPG	Nintendo	12/00	96%
Action				
Aerofighters Assault	Flugsim.	Konami	4/98	73%
Armorines	3D-Action	Acclaim	1/00	90%
Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	3/00	85%
Asteroids Hyper 64	Action	Crave	3/00	69%
Batman Of The Future	Action	Ubi Soft	02/01	37%
Battle Tanx: Global Assault	Action	3DO	3/00	72%
Battle Zone – Black Dogs	Action	Crave	5/00	54%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	8/97	84%
Blues Brothers 2000	Action	Virgin	8/00	79%
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft	9/98	71%
Chopper Attack	3D-Action	GT Interactive	9/98	76%
Daikatana	3D-Action	Mitsui	4/00	80%
Daffy Duck	Action	Infogrames	11/00	77%
Donald Duck Quack Att.	Action	Ubi Soft	12/00	81%
Duke Nukem: Zero Hour	3D-Action	GT Interactive	–	–
Forsaken	3D-Action	Acclaim	6/98	91%
Hercules	Action	Titus	8/00	78%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	8/97	62%
Hybrid Heaven	3D-Action	Konami	10/99	85%
„Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	–	–
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	Rare	11/99	87%
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	1/99	48%
Lode Runner 3D	Action	Infogrames	5/99	73%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	9/97	84%
Mario Party 2	Action	Nintendo	10/00	83%
Nuclear Strike 64	Action	THQ	2/00	69%
Pokémon Snap	Fotosafari	Nintendo	9/00	95%
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	4/00	93%
Power Rangers L. Rescue	Action	THQ	1/01	62%
Rainbow Six	Action	Take 2	11/99	85%
Rat Attack	Action	Mindscape	5/00	60%
Robotron 64	Shoot 'em Up	GT Interactive	5/98	19%
South Park	3D-Action	Acclaim	2/99	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	6/97	76%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo/LucasArts	2/99	80%
Superman	Action	Titus	8/99	28%
The World Is Not Enough	3D-Action	Electronic Arts	12/00	92%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	6/97	86%
Turok 2	3D-Action	Acclaim	11/98	92%
Turok: L.d.v.L.	3D-Action	Acclaim	11/99	89%
Turok 3: Shad. of Oblivion	Action	Acclaim	9/00	88%
Vigilante 8	Action	Activision	4/99	86%
Vigilante 8: 2. Herausforderung	Action	Activision	2/00	87%
WinBack	Action	Virgin	4/00	85%
Beat 'em Up				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	12/97	66%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	12/97	64%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Mitsui	7/98	44%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Flying Dragon	Beat 'em Up	Virgin	9/99	59%
G.A.S.P.!!	Beat 'em Up	Konami	6/98	69%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	–	–
Ragukakids	Beat 'em Up	Konami	10/98	59%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Tom & Jerry in F. of Fury	Beat 'em Up	Ubi Soft	12/00	72%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Fußball				
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	6/97	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Electronic Arts	5/98	90%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	7/97	89%
ISS 2000	Fußball	Konami	9/00	90%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%
RTL World League Soccer	Fußball	THQ	12/99	80%
Basketball				
NBA In the Zone 2000	Basketball	Konami	5/00	70%
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Baskteball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	EA	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	EA	12/99	90%
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	7/97	60%
NBA Pro 98	Basketball	Konami	2/98	75%
NBA Pro 99	Basketball	Konami	11/99	71%
Eishockey				
NHL 99	Eishockey	EA	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	5/98	70%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Eishockey	Midway	7/97	72%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung von Seite 29)

Football				
Madden 64	Football	EA	12/97	80%
Madden NFL 99	Football	EA	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%
Wrestling				
ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Acclaim	3/00	86%
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	12/00	90%
WWF Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	1/00	89%
WCW vs. NWO	Wrestling	Konami/THQ	4/98	80%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WCW Mayhem	Wrestling	EA	1/00	85%
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	9/98	85%
Sportspiele (Sonstige)				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Bass Hunter 64	Sport	TAKE 2	10/99	73%
Box Champions 2000	Boxen	EA	12/99	84%
Centre-Court Tennis	Tennis	Mitsui	12/98	70%
Int. Track&Field S. Games	Sport	Konami	4/00	84%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Party	Multiplayer	Nintendo/Hudson	3/99	82%
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	11/00	92%
Milo´s Astro Lanes	Bowling	Crave	5/99	52%
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	2/98	70%
PGA European Tour Golf	Golf	Infogrames	3/00	48%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Tony Hawk's Skateboarding	Skateboarding	Activision	4/00	90%
Virtual Pool 64	Sport	Interplay	4/99	82%
Waialae Country Club	Golf	Nintendo	9/98	58%
Denkspiel				
Bust-a-Move 2	Denkspiel	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Denkspiel	Acclaim	1/99	86%
Charlie's Blast Territory	Denkspiel	Mitsui	5/99	71%
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	Activision	11/99	85%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	3/98	76%
Rugrats: Scavenger Hunt	Brettspiel	THQ	12/99	60%
South Park Chef's Luv Shack	Geschicklichkeit	Acclaim	1/00	69%
The New Tetris	Denkspiel	Nintendo	10/99	91%
Virtual Chess	Schach	Titus	6/98	74%
Wetrix	Geschicklichkeit	Ocean	6/98	79%
Simulation				
Pilot Wings 64	Flugsim.	Nintendo	6/97	79%
Strategie				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%
Wirtschaftssimulation				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Erscheint 2001 in Deutschland

März 2001				
Scooby-Doo Classic C. C.	**Action-Adventure**	**THQ**	**73%**	**Mitte März**
Star Wars Ep I: B. f. Naboo	Action	THQ	85%	Ende März
Tiggers Honigjagd	**Action**	**Ubi Soft**	**78%**	**Ende März**
April 2001				
Aidyn Chronicles: First M.	RPG	THQ	–	Ende April
Banjo-Tooie	**Jump & Run**	**Nintendo**	**89%**	**April**
Indiana Jones u. d. T. v. B.	**Action-Adventure**	**THQ**	**88%**	**Anfang April**
Pokémon Puzzle League	**Denkspiel**	**Nintendo**	**85%**	**April**
Juni 2001				
Excitebike 64	**Rennspiel**	**Nintendo**	**86%**	**Juni**
Weitere Veröffentlichungen in 2001				
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	–	2001
Kirby 64	**Jump & Run**	**Nintendo**	**80%**	**Sommer**
Paper Mario	RPG	Nintendo	85%	2001
StarCraft 64	**Strategie**	**Nintendo**	**85%**	**2001**
Angekündigte Titel ohne Termin				
Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Army Men: Air Combat	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Army Men: Sa. Heroes 2	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Bomberman 64 2nd Attack	Action	Hudson Soft	67%	Nicht bekannt
Carnivale	Action	Vatical Entertainment	–	Nicht bekannt
Conker's Bad Fur Day	Jump & Run	Nintendo	–	Nicht bekannt
Custom Robo V2	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
DDR: Disney`s W. D. M.	Action	Konami	64%	Nicht bekannt
Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Dr. Mario 64	**Geschicklichkeit**	**Nintendo**	**–**	**Nicht bekannt**
Echo Delta	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	–	Nicht bekannt
Hey you, Pikachu!	Simulation	Nintendo	86%	Nicht bekannt
Mario Party 3	Action	Nintendo	84%	Nicht bekannt
Mega Man 64	Action	Capcom	63%	Nicht bekannt
Ogre Battle 64	RPG	Atlus	75%	Nicht bekannt
Polaris SnoCross	**Snowboarding**	**Vatical Ent.**	**63%**	**Nicht bekannt**
Roswell Conspiracies	Action-Adventure	Red Storm Ent.	–	Nicht bekannt
Sea-Doo HydroCross	Rennspiel	Vatical Ent.	–	Nicht bekannt
Sin and Punishment	Action	Nintendo	85%	Nicht bekannt
Stunt Racer 64	Rennspiel	Midway	–	Nicht bekannt



Jump & Run — NGC

Wann es in dem Geisterhaus so richtig zur Sache geht, bleibt weiterhin ungewiss.

Titel: .....Luigi's Mansion
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Action — NGC

Metroid-Fans leben bezüglich der Veröffentlichung zwischen Hoffen und Bangen.

Titel: .....Metroid
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Action-Adventure — NGC

Wir können es kaum erwarten, die Gesellen auch auf dem NGC aufs Korn zu nehmen.

Titel: .....Resident Evil Zero
Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....Nicht bekannt

Action — NGC

Nach Star Wars Episode I: Battle for Naboo geht die Saga auf dem Zauberwürfel weiter.

Titel: ...Star Wars: Rogue Squadron 2
Hersteller: .....Lucas Arts
Release (D): 2001

Rennspiel — NGC

Gewaltige Sprünge, fiese Kurven und schnelle Boliden verspricht Stunt Driver.

Titel: .....Stunt Driver
Hersteller: .....Climax
Release (D): 2001

Action — NGC

Einen Termin für den vierten Teil der Turok-Reihe gibt es bislang nicht.

Titel: .....Turok Revolution
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel — NGC

Ob man auch auf der NGC-Umsetzung auf einem Delfin reiten kann?

Titel: .....Wave Race
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Action-Adventure — NGC

Bis zur Veröffentlichung kann man sich mit Zelda: Majora's Mask die Zeit vertreiben.

Titel: .....Zelda
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 2001

Rennspiel — GBA

Ab dem 21. März können japanische GBA-Besitzer auf die Piste gehen.

Titel: .....All Japan GT
Hersteller: .....Kemco
Release (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel — GBA

Der Kampf um die Pole-Position im Genre Funracer dürfte spannend werden.

Titel: .....All Star Racing
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Action — GBA

In Japan wird die schaurig-schöne Vampirjagd schon am 21. März eröffnet.

Titel: ..Castlevania: Circle of the Moon
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Sportspiel — GBA

Ob dieser Titel auch nach Deutschland kommen wird, steht noch nicht fest.

Titel: ....Dodge Ball Fighters
Hersteller: .....Atlus
Release (D): .....Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Die Spiele um die bekannten Monster erfreuen sich in Japan großer Popularität.

Titel: .Dungeon Dice Monsters
Hersteller: .....Konami
Release (D): ..... Nicht bekannt

Unter Kennern genießt die Fire-Pro-Wrestling-Serie zu Recht einen exzellenten Ruf.

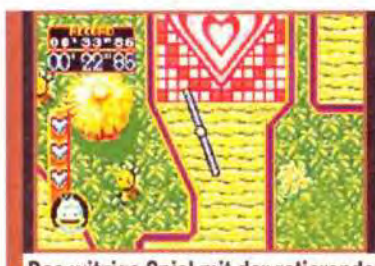
Titel: . . .Fire Pro Wrestling A
Hersteller: .....Spike
Release (D): .....Nicht bekannt

Zeitgleich zur Veröffentlichung des GBA in Deutschland wird F-Zero Advance erscheinen.

Titel: .....F-Zero Advance
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juli 2001

Auch ein Golfspiel darf zum Launch des GBA in Japan natürlich nicht fehlen.

Titel: .....Golf Master
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt



Das witzige Spiel mit der rotierenden Stange besitzt zweifelsohne Suchtpotenzial.

Titel: ....Kurukuru Kururin
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Juli 2001

Die Umsetzung des NES-Klassikers ist einer der Launch-Titel für Deutschland.

Titel: ..... Mario Advance
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juli 2001

Erste Testfahrten auf der Spielwarenmesse belegten die Klasse des Renners.

Titel: ....Mario Kart Advance
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juli 2001

Auch dieser Titel von Konami ist in Japan zum Start des GBA am 21. März erhältlich.

Titel: ....Monster Guardians
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Der witzige Protagonist des Spiels hat viele Fähigkeiten auf Lager.

Titel: .Pinobee: Quest of Heart
Hersteller: .....Hudson
Release (D): .....Juli 2001

Nach Baseball sind die Japaner fast genauso verrückt wie die Amerikaner.

Titel: Power Pro Kun Pocket 3
Hersteller: .....Konami
Release (D): ..... Nicht bekannt

Auf die Umsetzung des ersten GBA-Horrorschockers darf man gespannt sein.

Titel: .....Silent Hill
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Der knuffige Vogel Tweety flattert in Japan bereits am 21. März los.

Titel: . .Tweety's Hearty Party
Hersteller: .....Kemco
Release (D): .....Nicht bekannt

Abkürzungen: 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

GameCube-Projekte

Erscheint voraussichtlich 2001

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
In einem Land vor unserer Zeit	Action-Adventure	Swing!	2001
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	2001
Mario 128	Jump & Run	Nintendo	2001
Metroid	Action	Nintendo	2001
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	2001
Pokémon	Action	Nintendo	2001
Saffire	Action-Adventure	Saffire	2001
Star Wars: Rogue Squadron 2	Action	LucasArts	2001
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	Ende 2001
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	2001
Thornado	Action	Factor 5	2001
Title Defense	Boxen	Climax	2001
Wave Race	Rennspiel	Nintendo	2001
W. D. The Jungle Book R.G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	2001
Zelda	Action-Adventure	Nintendo	2001

Angekündigte Titel ohne Termin

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	Nicht bekannt
ISS	Fußball	Konami	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
The Thing	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Tiny Toons	Action	Swing!	Nicht bekannt
Too Human	Action	Silicon Knights	Nicht bekannt
Turok 4	Action	Acclaim	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	Nicht bekannt

Game-Boy-Advance-Projekte

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Advance GT-A	Rennspiel	MDO	21. März (Japan)
Aerial Aces	Action	Majesco	Juli (USA)
All Japan GT	Rennspiel	Kemco	21. März (Japan)
All Star Racing	Rennspiel	Konami	21. März (Japan)
Caesar`s Palace	Simulation	Majesco	Juli (USA)
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	21. März (Japan)
Creatures	Simulation	Swing!	2. Quartal
Baketsu Daisakusen	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
Battle Network Rockman EXE	Rollenspiel	Capcom	21. März (Japan)
Bomberman Story	Action	Hudson	Frühjahr (Japan)
Digi-Communication	Simulation	Media Works	Frühjahr (Japan)
Dodge Ball Fighters	Sportspiel	Atlus	Frühjahr (Japan)
Dokapon	Nicht bekannt	Asmik Ace	Nicht bekannt
Doraemon	Action	Epoch	Frühjahr (Japan)
Dungeon Dice Monsters	Rollenspiel	Konami	21. März (Japan)
Earthworm Jim	Action	Majesco	Juli (USA)
Fire Enblem – Dark Shrine Maiden	Rollenspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Fire Pro Wrestling A	Wrestling	Spike	21. März (Japan)
Flower Blooming Competition	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
Fortress	Action	Majesco	Juli (USA)
F-18	Action	Majesco	Juli (USA)
F-Zero Advance	Rennspiel	Nintendo	Juli
Game Boy Wars Advance	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Get Backers	Nicht bekannt	Konami	Frühjahr (Japan)
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	Frühjahr (Japan)
Golf Master	Golf	Konami	21. März (Japan)
Hanasaki Wars	Nicht bekannt	Nintendo	Nicht bekannt
Hatena Satenda	Nicht bekannt	Hudson	Nicht bekannt
Hello Kitty Miracle Collection	Compilation	Imagineer	Nicht bekannt
I'm an Airline Controller ^	Simulation	Tam	21. März (Japan)
Iridion 3D	Action	Majesco	Juli (USA)
Jelly Belly	Nicht bekannt	Majesco	Juli (USA)
J-League Soccer	Fußball	Konami	21. März (Japan)
Kaburimono Mahjong	Brettspiel	Konami	März (Japan)
Kurukuru Kururin	Geschicklichkeit	Konami	Juli
Magical Vacation	Nicht bekannt	Nintendo	Nicht bekannt
Mail de Cute	Adventure	Konami	März (Japan)
Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	Juli
Mario Kart Advance	Rennspiel	Nintendo	Juli
Matt Hoffman BMX	Trendsportsimulation	Activision	Nicht bekannt
Minna to Ishyo!	Nicht bekannt	MTO	Nicht bekannt
M&Ms: Lost in Time	Nicht bekannt	Majesco	Juli (USA)
Momotarou Festival	Nicht bekannt	Hudson	21. März (Japan)
Monster Guardians	Rollenspiel	Konami	21. März (Japan)
Morita Shogi Advanced	Nicht bekannt	Hudson	Nicht bekannt
Mr. Driller 2	Geschicklichkeit	Namco	21. März (Japan)
Napoleon	Strategie	Nintendo	21. März (Japan)
Paintball	Action	Majesco	Juli (USA)
Pinobee: Quest of Heart	Jump & Run	Hudson	Juli
Pitfall	Action	Majesco	Juli (USA)
Power Pro Kun Pocket 3	Sportspiel	Konami	21. März (Japan)
Reiji Matsumoto`s Space Hexcite X	Nicht bekannt	Jordan	Frühjahr (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Cross Version	Nicht bekannt	Hudson	Frühjahr (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Link Version	Nicht bekannt	Hudson	Frühjahr (Japan)
Rocket Power	Nicht bekannt	THQ	Nicht bekannt
Sansara Naga	Nicht bekannt	Victor Interact. Software	Nicht bekannt
Shaun Palmer Snowboarding	Snowboarding	Activision	Nicht bekannt
Silent Hill	Adventure	Konami	21.März (Japan)
Spider Man	Action	Activision	Nicht bekannt
SpongeBob Square Pants	Nicht bekannt	THQ	Ende November
Star Communicator	Nicht bekannt	Konami	Nicht bekannt
Super Black Bass Fishing	Simulation	Star Fish	Frühjahr (Japan)
Sutakomi	Simulation	Konami	März (Japan)
Tactics Ogre Gaiden	Strategie	Nintendo	Nicht bekannt
Tetris	Geschicklichkeit	THQ	Nicht bekannt
Tiny Toons Adventures	Action	Swing!	Nicht bekannt
Tony Hawk`s Pro Skater	Skateboarding	Activision	Nicht bekannt
Tweety`s Hearty Party	Action	Kemco	21. März (Japan)
Unlimited Mystery Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	Frühjahr (Japan)
Wario Land 4	Jump & Run	Nintendo	Nicht bekannt
Winning Post	Simulation	KOEI	Frühjahr (Japan)
X-Men	Action	Activision	Nicht bekannt

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

präsentiert

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(1)	Zelda: Majora's Mask	3
2.	(2)	Zelda: Ocarina of Time	26
3.	(10)	Perfect Dark	7
4.	(6)	Pokémon Stadium	11
5.	(3)	Pokémon Snap	5
6.	(WE)	Die Welt ist nicht genug	2
7.	(12)	Donkey Kong 64	14
8.	(8)	Mario Tennis	3
9.	(13)	Mario Party 2	3
10.	(7)	Banjo Kazooie	26
11.	(WE)	Mario Kart 64	10
12.	(WE)	Super Smash Brothers	12
13.	(14)	Jet Force Gemini	7
14.	(WE)	Turok 2	20
15.	(4)	Turok 3: Shadow Of Oblivion	4

An der Spitze der Charts eurer Lieblingsspiele bleibt diesen Monat alles beim Alten. Nach einer kleinen Formkrise konnte sich Geheimagentin Joanna Dark von Platz 10 auf den 4. Rang nach vorne schleichen. Auch Pokémon Stadium ist nochmal in eurer Gunst gestiegen. Der Agenten-Thriller The World Is Not Enough ist mittlerweile unter dem deutschen Titel „Die Welt ist nicht genug" in die Charts zurückgekehrt. Auch Mario Kart 64 ist wieder in den Charts.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64/Game Boy (Color) Monat

1.	(WE)	Zelda: Majora's Mask	2
2.	(2)	Die Welt ist nicht genug	2
3.	(1)	Pokémon Trading Card Game (GB)	2
4.	(8)	Pokémon Rot/Blau (GB)	11
5.	(5)	Pokémon Pinball (GB)	4
6.	(7)	Pokémon Gelb (GB)	8
7.	(4)	Mario Party 2	3
8.	(NEU)	Mario Tennis (GBC)	1
9.	(NEU)	Lego Stunt Rally (GBC)	1
10.	(11)	Donald Duck Quack Attack	2
11.	(10)	Mario Tennis	2
12.	(NEU)	Croc 2 (GBC)	1
13.	(NEU)	Men in Black II (GBC)	1
14.	(NEU)	Formel 1 2000 (GBC)	1
15.	(6)	WWF No Mercy	2

Während mit Zelda: Majora's Mask und „Die Welt ist nicht genug" zwei N64-Titel an der Spitze der Charts weilen, konnten sich gleich fünf Game-Boy-Color-Titel neu in den Verkaufscharts platzieren. Höchster Einsteiger ist dabei die geniale Handheld-Version von Mario Tennis auf Rang 8. Das N64-Pendant des Sportspiels hat dagegen einen Platz eingebüßt. Ob das Modulproblem wohl dazu geführt hat, dass WWF No Mercy auf Platz 15 gefallen ist?

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(NEU)	Donkey Kong 2001 (GB)	1
2.	(3)	Yuugioh Dual Monsters IV (GB)	2
3.	(1)	Pokémon Crystal (GB)	2
4.	(NEU)	Mickey's Racing Chall. USA	1
5.	(5)	Dragon Quest III (GB)	2
6.	(NEU)	Love Hina Party (GB)	1
7.	(2)	Mario Party 3	2

Gekonnt hat sich Donkey Kong mit seinem neuesten GB-Abenteuer an die Spitze der japanischen Charts gehangelt. Die Pokémon der Crystal-Version hat es gleich auf den dritten Platz verschlagen. Bestplatziertes N64-Spiel ist Mickey's Racing Challenge USA, das in Deutschland unter dem Titel Mickey's Speedway USA bereits erhältlich ist. Am Ende der Tabelle stehen die letzten Neueinsteiger Love Hina Party für den Game Boy und Mario Party 3 für das N64.

Bestseller USA

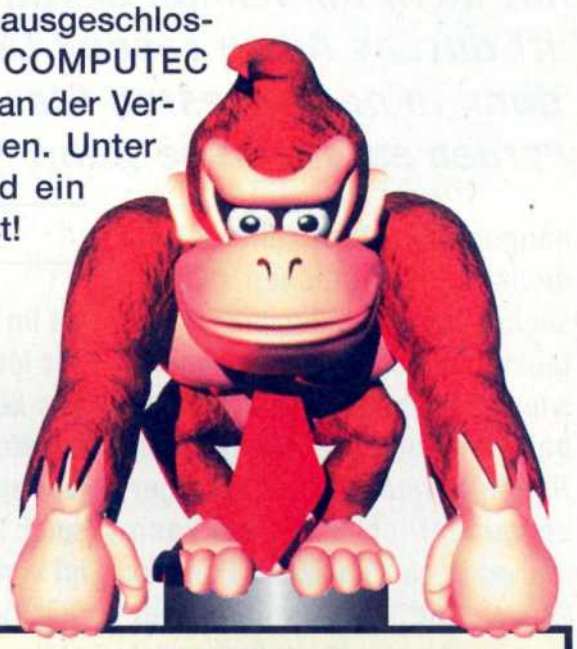
Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(1)	Pokémon Gold/Silver (GB)	3
2.	(3)	WWF No Mercy	2
3.	(2)	Zelda: Majora's Mask	3
4.	(NEU)	Donkey Kong Country (GB)	1
5.	(NEU)	Banjo-Tooie	1
6.	(4)	The World Is Not Enough	3
7.	(5)	Super Mario Bros. Deluxe (GB)	2

Die brandneuen Pokémon der Gold/Silver-Edition haben auch diesen Monat ihren Spitzenplatz verteidigen können. Die Muskelberge von WWF No Mercy haben mit dem eher schmächtigen Link die Plätze getauscht, während sich Donkey Kong als bester Neueinsteiger Platz 4 sichern konnte. Dicht dahinter folgt Banjo auf dem fünften Rang. Die Abenteuer des smarten Geheimagenten 007 dagegen kommen in den Vereinigten Staaten langsam aus der Mode.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!



COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Charts
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Banjo-Tooie	28
2.	(3)	Mario Party 3	5
3.	(NEU)	Animal Forest	1
4.	(4)	Pokémon Gold/Silber (GB)	12
5.	(NEU)	Pokémon Stadium 2	1
6.	(2)	Hey You, Pikachu!	6
7.	(13)	Star Wars Ep. I: Battle for Naboo	4
8.	(6)	Dinosaur Planet	8
9.	(11)	Ogre Battle 64	3
10.	(8)	Conker's Bad Fur Day	22
11.	(5)	Eternal Darkness	5
12.	(10)	Pokémon Puzzle League	5
13.	(9)	Mega Man 64	2
14.	(WE)	Indiana Jones u. d. T. v. B.	3
15.	(WE)	Sin and Punishment	2

Auch in diesem Monat führt Banjo die Spitze der Charts souverän an. Den dritten Teil der Party könnt ihr ebenfalls kaum abwarten, Mario Party 3 schiebt sich auf Rang 2 vor. Höchster Neueinsteiger ist das innovative Animal Forest, das es auf Anhieb auf Platz 3 schaffte. Auch der zweite Chart-Neuling, Pokémon Stadium 2, feiert einen gelungenen Einstieg. Die Lust auf einen netten Plausch mit Pikachu scheint euch allmählich zu vergehen, in diesem Monat findet sich Hey You, Pikachu! „nur" auf dem sechsten Rang wieder.

An dieser Stelle stellen wir euch die Leute hinter der N-Zone und das Wertungssystem kurz vor.

Hans Ippisch, 30 Redaktionsdirektor
Konnte sich auf der Spielwarenmesse für das knifflige Spielprinzip von Kurukuru Kururin begeistern und freut sich schon auf den Launch des Game Boy Advance.

Jens Quentin, 31 Leitender Redakteur
Musste am Nintendo-Messestand von Sicherheitskräften vom GBA entfernt werden, weil er sonst die *Mario Kart Advance*-Version dauerhaft besetzt hätte.

Matthias Glaser, 34 Redakteur
Lauschte auf der Nintendo-Pressekonferenz mit verklärtem Blick, als die ersten deutschen Namen der neuen Pokémon bekannt gegeben wurden.

Jean-Reiner Jung, 29 Redakteur
Hat letzten Monat sein Geld für Videospiele ausgegeben, so dass die Anschaffung eines Bettes für seine neue Wohnung noch etwas warten muss.

André Horn, 27 Redakteur
Gab nach dem Erscheinen der ersten *F-Zero Advance*-Bilder merkwürdige Laute von sich, die denen der Untoten aus *Resident Evil* bedrohlich ähnelten.

Albrecht Ott, 29 Redakteur
Experimentierte in letzter Zeit auffallend häufig mit kleinen bunten Pillen. Auf Nachfrage seiner Redaktionskollegen murmelte er etwas von Dr. Mario 64.

Werner Spachmüller, 24 Content Coordinator
Hat sich nach seiner Krankheit wieder voll erholt und durfte sich nach seiner Rückkehr zum Schreibtisch gleich durch riesige Berge von Leserpost wühlen.

Alexandra Böhm, 25 Senior Designer
Spielt immer noch *Super Mario Kart*, weil sie ihr gesamtes Gehalt an Spielautomaten verzockt und somit kein Geld für neue Games übrig hat.

Christian Harnoth, 29 Senior Designer
Konnte leider noch nicht den Game Boy Advance ausprobieren, hat sich dafür aber in seinem wohlverdienten Urlaub rundum verwöhnen lassen.

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. Mario Tennis (GBC)
2. Mario Tennis (N64)
3. Pokémon Puzzle League (N64)
4. Sin and Punishment (N64)
5. Star Wars Episode I: Battle for Naboo (N64)

N-ZONE HIT
Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten N-Zone-Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001
Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

HEISS! Während über euch das Schmugglerschiff dümpelt, rast ihr durch die Glut.

KASERNE Im gekaperten Gunboat bekämpft ihr die feindlichen Stellungen.

VON HINTEN! Auf dem Weg durch die Hauptstadt geratet ihr unter Beschuss.

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Genre
Action
Spieler
1
Hersteller
THQ/LucasArts
Internet
www.LucasArts.com

Welcher Sci-Fi-Fan träumt nicht manchmal davon, mit einem hoch technisierten Raumschiff durchs All zu rasen? Lehnt euch zurück und schnallt euch fest, denn in der neuesten Star-Wars-Action von LucasArts und Factor 5 werden eure Träume wahr!

Bereits 1999 hattet ihr in *Star Wars: Rogue Squadron* von LucasArts und Factor 5 ausgiebig Gelegenheit, als Raumschiff-Pilot an der Seite von Luke Skywalker in den Kampf gegen die imperialen Sturmtruppen zu ziehen. Ab März werden die nächsten Weltraum-Scharmützel von LucasArts und Factor 5 fällig, die unter dem Namen *Star Wars: Episode I Battle For Naboo* deutsche Fans und Sci-Fi-Anhänger begeistern sollen. Dass diesmal, nach etlichen schwächeren Titeln aus der *Star Wars*-Galaxis, die Spielspaß-Rechnung wieder voll aufgeht, ist bei einem halboffiziellen Nachfolger von *Rogue Squadron* eher weniger verwunderlich. Trotzdem kann man sich als *Star Wars*-Fan nur freudig die Hände reiben: Der spannende Kampf um Naboo ist wirklich ein rundweg gelungenes Kleinod, dessen nicht zu verachtender Action-Gehalt hervorragend durch beste *Star Wars*-Atmosphäre ergänzt wird.

GIGANT Der riesige Kommunikations-Satellit ist bald Schrott.

HOPPLA! Angriffe von oben werden später entdeckt.

Befreit Naboo!

Da im Rahmen des Import-Tests der letzten N-Zone die Handlung des kommenden *Episode I*-Hits bereits ausführlich erzählt wurde, hier nur noch einmal die Kurzfassung: Der friedliche Planet Naboo ist von der heimtückischen Handelsföderation abgeschottet und steht kurz davor, endgültig von deren Droiden-Invasionstruppen überrannt zu werden. Als angehender Raumkadett Gavyn Sykes unterstützt ihr die Widerstandsarmee und klemmt euch hinter

INFO

Ein ganzer Hangar voller Gefährte

Obwohl die 15 actiongeladenen Missionen des Titels keineswegs mit feindlicher Übermacht, Explosionen und packenden Gefechten geizen, wäre ein Action-Shooter, in dem es nur um Dauerfeuer geht (Motto: „Augen zu und durch"), mit Sicherheit nicht sehr lange spannend. Damit ihr euch als Raumkadett Gavyn Sykes aber alles andere als langweilt, wurde bei Star Wars: Episode I Battle For Naboo ein ganzer Fuhrpark futuristischer Land-, Luft- und Wasservehikel integriert: Ihr könnt euch am Steuer von insgesamt sieben verschiedenen Gefährten austoben, die sich allesamt so unterschiedlich fahren, wie sie aussehen. Neben den unten gezeigten Beispielen „Heavy STAP", Police Cruiser", „Gunboat" und „Starfighter" kommen noch folgende Fortbewegungsmittel vor: der „Flash Speeder", ein wendiger Gleiter mit mittlerer Bewaffnung, der auch in engen Städten bestens manövrierbar ist, dessen besser bewaffneter, großer Bruder, der „Gian Speeder" der königlichen Sicherheitskräfte, und schließlich der Prototyp des „Naboo Bomber", eines riesigen Schlachtschiffs mit mächtigem Einsatzpotenzial. Bereits der erfolgreiche Star-Wars-Shooter Rogue Squadron bezog einen Großteil seines Reizes aus den stark unterschiedlichen Flugeigenschaften der diversen verfügbaren Raumvehikel – dass auch der gut sortierte Battle-For-Naboo-Fuhrpark wieder ein Optimum an Abwechslung und Flugvergnügen bietet, ist bei den Factor-5-Entwicklern selbstverständlich Ehrensache.

HEAVY STAP Kommt am Boden gegen das Böse zum Einsatz.

POLICE CRUISER Eignet sich gut für furiose Luftkämpfe.

GUNBOAT Damit heizt ihr den Feinden zu Wasser ein.

N-1 STARFIGHTER Der Starfighter erstrahlt in grellem Gelb.

das Steuer wechselnder Gleiter, Wasserfahrzeuge und Raumjäger, um in aberwitzigen Scharmützeln die Unterjochung eures Planeten aufzuhalten. Dabei reiht sich eine Teilmission fast nahtlos an die nächste, nur unterbrochen von atmosphärischen Animations-Sequenzen, die eure Abenteuer und die Handlung unerbittlich vorantreiben: Ob ihr dabei im leuchtend blauen, äußerst wendigen „Police Cruiser" befreundete Schmuggler beschützt oder im gekaperten „Trade Federation Gunboat" zu Wasser gegnerische Robo-Stellungen in den Küstensand stampft – stets ist aufgrund der gegnerischen Übermacht in den über 15 unterteilten Missionen die Großpackung Action angesagt! Da ihr zudem (siehe Extrakasten) in insgesamt sieben verschiedenen Gefährten die diversen Elemente und den luftleeren Raum unsicher macht, wird auch euer „Fahrgeschick" auf die Probe gestellt: Sämtliche verfügbaren Zukunfts-Vehikel des Titels steuern sich deutlich unterschiedlich und wollen erst einmal beherrscht werden, bevor vernünftige Resultate eurer Aufräum-Aktionen zu erwarten sind.

STARFIGHTER Das weltalltaugliche Rückgrat der Naboo-Widerstandsarmee ist äußerst wendig und schnell.

HORNISSE Wie ein wütendes Insekt umkreist ihr im „Flash Speeder" die langsamen AATs – und stecht gnadenlos zu!

EXPLOSIV Geht ein gegnerischer Gefechtsturm hoch, erwarten euch furios-realistische Feuereffekte.

Haben wollen?
Kriegen können:
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

INFO

Kurz und knackig – die Bedienmenüs

Nachdem bei Star Wars: Episode I Battle For Naboo das Schwergewicht des Titels ganz klar auf Action liegt, kann es kaum verwundern, dass der Weg bis zum eigentlichen Spielstart absichtlich kurz ausfällt und mit wenigen Tasten-Klicks bewältigt ist: Gleich nach dem prompt erscheinenden Start-Bildschirm wählt ihr einen von drei vorhandenen Speicherplätzen aus, entscheidet euch schnell für eines der futuristischen Transportmittel und bekommt anschließend klar und prägnant per Standbild einen ersten Missionsüberblick – und schon werdet ihr mitten in die überbordende Action-Handlung geworfen! Habt ihr später eine Teilmission erfolgreich absolviert, erfahrt ihr in einer schriftlichen Auswertung eures Einsatzes, ob ihr vielleicht für gute Erfolge eine Bronze-, Silber- oder sogar Gold-Medaille verliehen bekommt. Natürlich könnt ihr eure persönlichen Highscores auch in einer übersichtlichen Tabelle begutachten, wobei sowohl das Medaillen-System als auch die Erfolgstabelle aus Star Wars: Rogue Squadron übernommen wurden.

SPIELWAHL Der Titel bietet drei Speichermöglichkeiten.

MEDAILLE Hier könnt ihr durch Leistung Medaillen erringen.

TABELLE In der Highscore-Tabelle könnt ihr euch verewigen.

MARSCHBEFEHL Einleitungen geben euch eure Mission vor.

Technische Brillanz

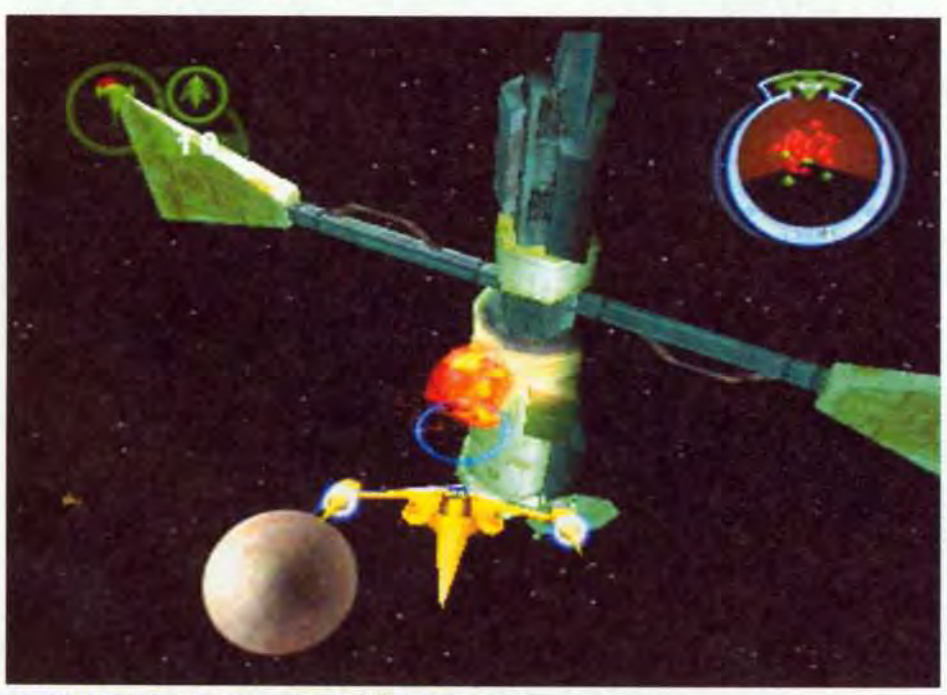
Neben der äußerst treibenden Gefechts-Action und dichten *Star Wars*-Atmosphäre, die schon allein *Battle For Naboo* zu einem Leckerbissen für N64-Besitzer machen, überzeugt der Titel auch auf technischer Seite und sorgt für glänzende Augen: So wurde die Game-Engine des oben genannten *Star Wars*-Hits *Rogue Squadron* für *Battle For Naboo* komplett überarbeitet. Störender Nebel und gelegentliches Ruckeln, die noch in *Rogue Squadron* für Minuspunkte in der Technik-Wertung sorgten, kommen im aktuellen Titel nicht mehr vor. Die Sicht reicht bis zum Horizont, die Bildrate läuft flüssig und die Areale und Szenarien wurden deutlich üppiger mit Details und abwechslungsreichen Texturen versehen als im Vergleichstitel. Ähnlich Positives lässt sich über die wirklich gelungene Sprachausgabe und die Soundeffekte sagen: Schon von fern kündigen sich jetzt Robo-Sonden und Feindverbände durch tiefes, gefährliches Brummen an, das in seiner Brillanz direkt dem *Episode I*-Kinofilm entnommen sein könnte. Auch die Anweisungen und Marschbefehle, die ihr während eines Einsatzes über euren Helmfunk erhaltet, bleiben stets klar verständlich und schüren die Stimmung. Und beim unterlegten Soundtrack sind die musikalischen Einflüsse des *Episode I*-Filmereignisses unüberhörbar. Zusammen mit einer minuziös reagierenden und gut handhabbaren Steuerung (Lenken per Analog-Stick, Feuern mit B, Beschleunigen mit dem A-Knopf) bietet *Battle For Naboo* einfach alles, um Fans der Saga und Freunde von Action-Shootern vor ihre Konsolen zu bannen! Auch in der PAL-Version wurde die Sprachausgabe englisch belassen. Wer also absolut kein Englisch spricht, muss auf einen Bruchteil des akustischen Vergnügens verzichten – Spaß macht der Titel selbst dann noch genug!

Matthias Glaser

IM VERGLEICH

1. Forsaken	Acclaim	91%
2. Star Wars: Episode I Battle For Naboo	THQ/LucasArts	85%
3. Lylat Wars	Nintendo	84%
4. Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo/LucasArts	80%
5. Star Wars: SOTE	Nintendo/LucasArts	76%

Während mit Forsaken ein echter Action-Klassiker unangetastet an der Tabellenspitze bleibt, lässt der neue Star-Wars-Weltraum-Shooter selbst das äußerst kurzweilige Rogue Squadron etwas alt aussehen. In puncto Atmosphäre und Action-Gehalt ist der kommende LucasArts-Titel kaum mehr zu schlagen und hebt sich damit auch von weiteren Action-Titeln aus dem Star-Wars-Universum positiv ab.



FUTURISTISCHE WINDMÜHLE? Drei solche Raumbasen im Orbit schützen den feindlichen Kommunikations-Satelliten.

MEINE MEINUNG!

Nachdem bereits die USA-Importversion des neuen Star-Wars-Krachers in der letzten Ausgabe überzeugen konnte, erzielt diesmal auch die PAL-Variante ein großes Lob. Eigentlich kein Wunder, sind doch beide Ausgaben weitestgehend identisch – bis auf das mehrsprachige (auch deutsche) Begleitheft in der PAL-Verpackung: Die exzellente Sprachausgabe des Titels ist in Original-Englisch belassen, was dem Spielspaß allerdings überhaupt nicht schadet, sondern höchstens die realistische Action-Atmosphäre noch steigert.

Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

VOM HIMMEL HOCH Der Starfighter räumt mächtig auf.

BLAUER BLITZ Der Naboo-Polizeikreuzer ist äußerst wendig.

BEWERTUNG

Titel: ..... *Star Wars: Episode I Battle For Naboo*
System: ..... ***Nintendo 64***
Genre: ..... ***Action***
Spieler: ***1***
Save Game: ..... ***Modulintern***
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Expansion-Pak-Unterstützung: ..... ***Ja***
Levels: ..... ***16+ Missionen***
Preis: ..... ***DM 139,95***
Datenträger: ***256-MBit-Modul***
Hersteller: ..... ***THQ/Lucas Arts***
Entwickler: ..... ***Factor 5***
Sprache: ..... ***Englisch***
Schwierigkeitsgrad: ..... ***Variabel***
Veröffentlichung: ..... ***Ende März***

Grafik: *82%*
Sound: *83%*
Dauerspaß: *87%*

Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: Auch mit englisch belassener Sprachausgabe überzeugt die PAL-Version des Titels auf ganzer Linie durch edelste Star-Wars-Action und packend realistische Gefechtsatmosphäre.

WINTERSTILLLEBEN MIT YETI Shaggy wird von anhänglichen Unholden verfolgt.

DA GUCKSTE, WAS? Ist der Yeti abgehängt, kann er nur noch draußen spuken.

UNHEIMLICHES GEMÄUER Im letzten Abschnitt treiben sich fiese Viecher herum.

SCOOBY-DOO!
CLASSIC CREEP CAPERS

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: THQ
- **Internet**: www.thq.de

Memmen an die Front! Ein Haufen Comic-Dussel lüftet die Geheimnisse der gruseligsten Geisterhäuser der Welt.

In der Zeichentrick-Welt geht das große Heulen und Zähneklappern um. Vier exotische Schauplätze wurden von bösen Geistern besetzt und die einzigen Helden, die zu Hilfe eilen, sind die Bammelbande um den Riesenhund Scooby-Doo. Ihr übernehmt nun die Steuerung des Hundehalters Shaggy und müsst in jedem Abschnitt Hinweise sammeln und Rätsel lösen, damit der Spuk ein Ende hat. Doch das ist leichter gesagt als getan. Die Geisterbrut will sich natürlich nicht so einfach austreiben lassen und stellt dem sechsbeinigen Gespann allerlei Hindernisse in den Weg, denen gezielt ausgewichen werden muss. So tauchen in regelmäßigen Abständen besonders hartnäckige Geister auf, die das dusselige Duo verfolgen und an der Suche hindern. Die herumliegenden Gegenstände werden von Shaggy eingesammelt und im Inventory genauer unter die Lupe genommen, damit sie am richtigen Ort benutzt werden können. In der deutschen Version hat sich seit dem Import-Test der letzten Ausgabe nichts verändert. Weiterhin sind die Bildschirmtexte in Englisch gehalten. Unkundige der englischen Sprache werden aber im ausführlichen Handbuch jede Menge Hilfestellungen finden, die das Geschehen zugänglich machen. Die unlogische und vertrackte Steuerung hingegen kann nicht überzeugen. Jedes Mal, wenn die Kameraperspektive umschwenkt, muss auch der Analogstick neu ausgerichtet werden, was auf der Flucht wertvolle Sekunden kostet. Ansonsten behält man die Orientierung des Vorraumes bei. Auch der treue Begleiter Scooby-Doo stellt einen unerwünschten Schwierigkeitsfaktor dar, denn neben seinen wuffzigen Kommentaren steht der Köter die ganze Zeit nur im Weg herum und versperrt Ausgänge, Fluchtwege oder Zugänge zu wichtigen Gegenständen.

Jean-Reiner Jung

FRED!!! Hinter dir lauert der schwarze Mann!

PANIK UNTER PALMEN Der Voodoo-Priester jagt Shaggy.

SUCH MICH! Shaggy versteckt sich in der Mumiensammlung.

GEHEIMNISVOLL! GEHEIMNISVOLL! Dieser bunt zusammengewürfelte Haufen kommt Mysterien auf die Spur.

MEINE MEINUNG!

Leider mindert die verunglückte Steuerung den Spielspaß nicht unerheblich. Darüber hinaus steht dann auch noch der Hund häufig im Weg herum und behindert so manchen Fluchtversuch. Wenn man von diesen Macken einmal absieht, erhält man aber dennoch ein kurzzeitig motivierendes Abenteuer-Spiel. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
			■		

BEWERTUNG

Titel:..Scooby-Doo! Classic Creep Capers
System:.....Nintendo 64
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Save Game:.....Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja
Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein
Levels:.....4 Welten
Preis:.....DM 139,95
Datenträger: 128-MBit-Modul
Hersteller: .....THQ
Entwickler: ..Terryglyph Interactive Studios
Sprache:.....Englisch
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Veröffentlichung: ....Mitte März 2001

Grafik: 76%
Sound: 71%
Dauerspaß: 72%

Gesamtwertung: 73%

Beurteilung: Farbenfrohes Suchspiel mit schönem Cartoon-Flair, aber unlogischer und nerviger Steuerung

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

TELEFONISCH VON 8.30-20.00 UHR (SA. + SO. 9.30-18.00 UHR) BESTELLEN ...

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Digimon World

JETZT vorbestellen

DM 79.95

PS One
Art. Nr.: SONYD1352
Release: MÄRZ 01

GAMEBOY

G.B.Pocket m. Farbdisplay		DM	149.95
Xploder GB/GBC		DM	69.95
Xploder Fun		DM	44.95
AC-Adapter GBC & GBP		DM	9.95
Tragetasche GBC		DM	24.95
Link Kabel GBC & GBP		DM	9.95
TOP 102 Dalmatiner		DM	69.95
Alice im Wunderland	FEB 01	DM	59.95
Asterix Suche nach Idefix	MÄRZ 01	DM	59.95
Batman - Chaos in Gotham		DM	59.95
Biene Maja: Klatschmohn.		DM	59.95
Buffy The Vampire Slayer		DM	59.95
TOP Buzz Lightyear St.Command	FEB 01	DM	59.95
Cannon Fodder		DM	59.95
Chicken Run		DM	59.95
Dave Mira Freestyle BMX		DM	59.95
Dinosaurus	FEB 01	DM	59.95
Disney Magical Racing Tour	FEB 01	DM	59.95
Disney's Dschungelbuch		DM	59.95
Disney's Winnie Puuh		DM	59.95
Donald Duck Quack Attack		DM	59.95
Donkey Kong Country		DM	69.95
Formel 1 2000		DM	59.95
TOP Harvest Moon 2	MÄRZ 01	DM	69.95
International Karate 2000		DM	59.95
Käpt 'n Blaubär	JAN 01	DM	54.95
Lego Alpha Team		DM	59.95
Lego Racers		DM	59.95
Lego Stunt Rally		DM	59.95
Lucky Luke - Banditen Ex.		DM	59.95
Mario Tennis	FEB 01	DM	69.95
Merlin	FEB 01	DM	69.95
Mickey´s Speedway USA		DM	79.95
Moorhuhnjagd		DM	59.95
Playmobil Laura GBC		DM	59.95
Pocket Soccer	MÄRZ 01	DM	69.95
→ Pokémon Blaue Edition		DM	69.95
→ Pokémon Rote Edition		DM	69.95
SB Pokémon rot/blau		DM	9.95
→ Pokémon Gelbe Edition		DM	69.95
SB Pokemon gelb		DM	24.95
→ Pokemon Pinball		DM	69.95
→ Pokemon Trading Card Game		DM	69.95
SB Pokemon Trading Card		DM	24.95
→ Pokémon Gold Edition	APR 01	DM	79.95
→ Pokémon Silver Edition	APR 01	DM	79.95
Road Rash		DM	69.95
Road to Eldorado		DM	59.95
Scooby Doo	FEB 01	DM	59.95
Sesam Straße	FEB 01	DM	59.95
Tom & Jerry - Mausangriff		DM	59.95
Tom & Jerry		DM	59.95
Tony Hawk 's 2		DM	59.95
UNO		DM	59.95
Woody Woodpecker Racing		DM	59.95

PSOne

→ Playstation PSOne		DM	249.00
Antennenkabel RF-Unit		DM	19.95
Xploder CD9000		DM	34.95
Memorycard 15B		DM	14.95
Memorycard 30B		DM	19.95
Air Combat 1		DM	29.95
Aladdin-Nasiras Rache		DM	89.95
Arielle 2 Sehns. n. d. Meer		DM	89.95
Buzz Lightyear St.Command	FEB 01	DM	79.95
Casper Friends ar. World		DM	59.95
TOP Catan - Die erste Insel		DM	49.95
Chicken Run		DM	89.95
Crash Bandicoot 3	Platinum	DM	49.95
Crash Team Racing	Platinum	DM	49.95
Digimon World	MÄRZ 01	**DM**	**79.95**
Donald Duck Quack Attack		DM	79.95
Final Fantasy IX	FEB 01	DM	129.95
Gran Turismo II	Platinum	**DM**	**49.95**
Int. Superstar Soccer 2000		**DM**	**89.95**
Landmaker		DM	49.95
Legend of Dragoon		**DM**	**99.95**
MediEvil II		DM	59.95
Moorhuhn 2		DM	49.95
Ms. Pacman Maze Madness		DM	89.95
Need for Speed IV	Platinum	DM	49.95
Power Rangers: Lightspeed		DM	79.95
Rayman 2		DM	79.95
TOP Rayman Les.+Rech.3.+4.Kl.		DM	34.95
Rayman Les+Rech,1.+2.Kl.		DM	34.95
Rayman	Platinum	DM	29.95
RC Stunt Copter		DM	29.95
Ridge Racer 1		DM	29.95
Sesam Straße - Street Sports	MÄRZ 01	DM	59.95
Simpsons Wrestling	APR 01	DM	69.95
Speed Freaks		DM	29.95
Spiderman		DM	79.95
Spyro the Dragon 2		**DM**	**49.95**
JETZT Tarzan		DM	49.95
Techno Mage	FEB 01	**DM**	**89.95**
Tekken 1		DM	29.95
Tomb Raider 1		DM	29.95
Tony Hawk's 2		DM	79.95
Wer wird Milionär?		DM	69.95
Wild Rapits		DM	49.95
TOP Woody Woodpecker Racing		DM	89.95
WWF Smack Down 2		**DM**	**89.95**

DIGIMON ZUBEHÖR

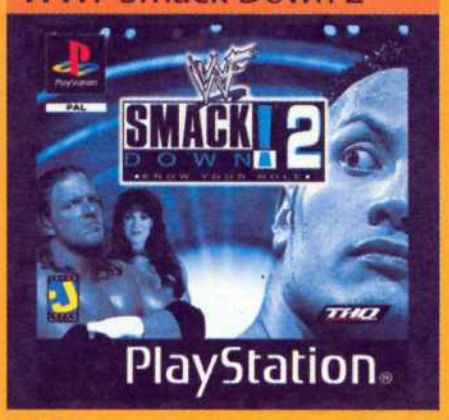
Digi. Jumbo Magnete Display		DM	19.95
Digimon Magnete	3er Pack	DM	19.95
Digimon Schlüsselanhänger	+P.-box	DM	9.95
Digimon Schlüsselanhänger	+Fig.buch	DM	9.95
Digimon Münz- u. Schatzhalter		DM	9.95
Digimon Spardose		DM	19.95
Digi. Taschen- u. Kofferanhänger		DM	9.95
Digi. Sammelkarten - Spender		DM	19.95
Digimon Sammelkarten	Starter	DM	19.95
Digimon Sammelkarten	Bo.Serie2	DM	9.95
Digimon Sammelkarten	Bo.Serie3	DM	9.95
Digimon Sammelalbum		DM	3.95
Digimon Sammelkarten		DM	19.95
Digimon Sammelkarten	Starter EV	DM	9.95

Pokémon Pinball

GAMEBOY COLOR
Art. Nr.: GBC331
ERHÄLTLICH

DM 69.95

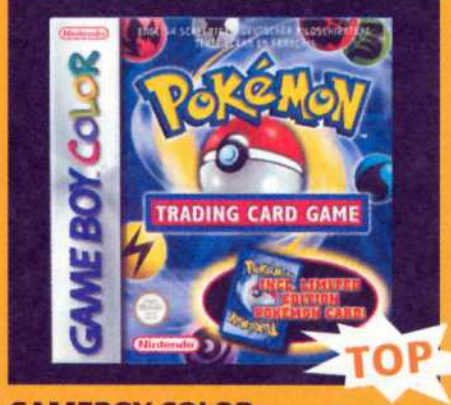
WWF Smack Down 2



PSOne
Art. Nr.: SONYD1342
ERHÄLTLICH

DM 89.95

Pokémon Trade Card Game



TOP

GAMEBOY COLOR
Art. Nr.: GBC332
ERHÄLTLICH

DM 69.95

Rayman Platinum

!!!!

PSOne
Art. Nr.: SONYD431
ERHÄLTLICH

DM 29.95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo KRANZVERSAND · Joysoft · gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Pokemon Puzzle League

JETZT vorbestellen

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT286
Release: MÄRZ 01
DM 139.95

Bond: Die Welt ist nicht genug

TOP

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT268
Release: FEB 01
DM 119.95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Pokémon Edition
Art. Nr.: N64HD012
ERHÄLTLICH
DM 249.00

Zelda: Majora's Mask

TOP

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT259
ERHÄLTLICH
DM 129.95

WWF No Mercy

TOP

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT262
ERHÄLTLICH
DM 109.95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Pokémon Blue+Mario		DM	209.95
Controller (Memory) Pak		DM	39.95
Transfer Pak		DM	39.95
Xploder 64		DM	89.95
Aidyn Chronicles	FEB 01	DM	119.95
Batman of the Future	FEB 01	DM	99.95
Disney 's Winnie Puuh	MÄRZ 01	DM	99.95
Donald Duck Quack Attack		DM	99.95
Excitebike 64	MÄRZ 01	DM	109.95
F1 Racing Championship		DM	109.95
Int. Superstar Soccer 2000		DM	99.95
Int. Track & Field Summer G.		DM	99.95
Banjo-Tooie	APR 01	DM	64.95
Mario Kart		DM	64.95
Mario Party 2		DM	119.95
Mario Tennis		DM	119.95
Mickey 's Speedway USA		DM	129.95
Pokémon Puzzle League	MÄRZ 01	DM	139.95
Pokemon Snap		DM	129.95
SB Pokemon Snap		DM	24.95
Pokémon Stadium		DM	139.95
SB Pokémon Stadium		DM	24.95
Power Rangers		DM	119.95
Rayman 2		DM	109.95
Scooby Doo	FEB 01	DM	109.95
Starcraft	FEB 01	DM	119.95
Super Smash Brothers		DM	89.95
Tom & Jerry		DM	99.95
Toy Story II		DM	89.95
SB Bamjo-Tooie	APR 01	DM	24.95
WWF No Mercy		DM	109.95
Zelda - Majora's Mask		DM	129.95
SB Zelda Majora's Mask		DM	24.95
Zelda Ocarina of Time		DM	109.95
SB Zelda Ocarina of Time		DM	24.95

Nintendo Mini Classic

Donkey Kong, grün		DM	9.95
Parachute, blau		DM	9.95
Fire, rot		DM	9.95
Mario's Cement Factory		DM	14.95
Octopus		DM	9.95
Double Screen Oil Panic		DM	19.95
Double Scr. Donkey Kong II		DM	19.95

Pokémon Mini Plüsch

Pokémon Mini Plüsch 01	Bisasam	DM	19.95
Pokémon Mini Plüsch 54	Enton	DM	29.95
Pokémon Mini Plüsch 133	Evoli	DM	24.95
Pokémon Mini Plüsch 06	Glurak	DM	19.95
Pokémon Mini Plüsch 52	Mauzi	DM	19.95
Pokémon Mini Plüsch 25	Pikachu	DM	29.95
Pokémon Mini Plüsch 133	Pummel.	DM	24.95
Pokémon Mini Plüsch 25	Quaputzi	DM	29.95
Pokémon Mini Plüsch 06	Schiggy	DM	19.95
Pokémon Mini Plüsch 133	Smettbo	DM	24.95

Pokémon Trade Cards

Pokémon 4-Pocket	Spielbrett	DM	19.95

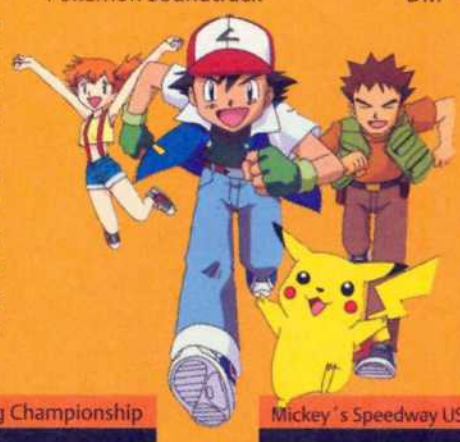
Pokémon Sammelordner		DM	29.95
Pokémon Deluxe Cardholder	rot	DM	24.95
Pokémon Booster	Dsch.	DM	19.95
Pokémon Booster	Fossil	DM	19.95
Pokémon Themen Decks	Dsch.	DM	24.95
Pokémon Booster	Pummel.	DM	24.95
Pokémon Starter Set		DM	29.95
Pokémon Booster	Jungle	DM	19.95
Pokémon Themen Decks	Buschf.	DM	24.95
Pokémon Themen Decks	Zapp	DM	24.95
Pokémon Themen Decks	Überw.	DM	24.95

Pokémon Yo-Yo's

Pokémon Yo-Yo Pikachu		DM	19.95
Pokémon Yo-Yo Meowith		DM	19.95
Pokémon Yo-Yo Turtok		DM	19.95
Pokémon Yo-Yo Charmeleon		DM	19.95

Pokémon Verschiedenes

Pokémon Camera		DM	64.95
Pokémon Schulranzen		DM	109.95
Pokémon Rucksack		DM	69.95
Pokémon Mini-Rucksack		DM	24.95
Pikachu Pyjamatasche		DM	39.95
Pokémon Elektronik 25		DM	24.95
Pokémon Murmel S.box	mit M.	DM	19.95
Pokémon Murmel S.box	tragbar	DM	59.95
Pokémon Murmel Sam.Magnet		DM	19.95
Pokémon Murmel Serie 1		DM	19.95
Pokémon Das Münz-Duell		DM	19.95
Pokémon Yahtzee Junior		DM	19.95
Pokémon Plüsch Schlüsselanh.		DM	19.95
Pokémon "Ich wähl dich"		DM	59.95
Pokémon T-Shirt´s (S/M/L)		DM	24.95
Pokémon Mini-Welten		DM	24.95
Pokémon Laminatposter		DM	9.95
Pokémon Soundtrack		DM	29.95



Mario Party 2

TOP

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT253
ERHÄLTLICH
DM 119.95

F1 Racing Championship

TOP

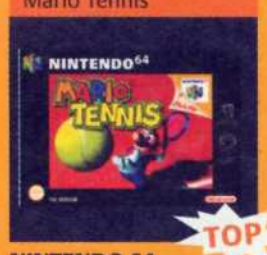
NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT245
ERHÄLTLICH
DM 109.95

Mickey 's Speedway USA

TOP

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT271
ERHÄLTLICH
DM 129.95

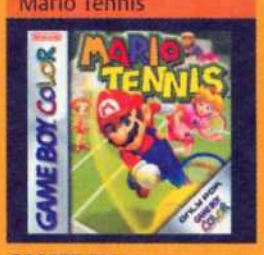
Mario Tennis



TOP

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT261
ERHÄLTLICH
DM 119.95

Mario Tennis



GAMEBOY
Art. Nr.: GBC105
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Moorhuhnjagd

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC247
ERHÄLTLICH
DM 59.95

Portofreie Sonder-Lieferung* · 2 in 1 Bundle – all inklusive · JETZT vorbestellen Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen · AB SOFORT Neuheiten – ab sofort erhältlich · Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überrachung!

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

SOLANG DER VORRAT REICHT! !!!

NINTENDO 64		GAMEBOY	
Centre Court Tennis	DM 99.95	All Star Baseball 2000	DM 29.95
F1 World GP II	DM 39.95	Arc.H.: Defender & Joust	DM 49.95
Iggy's Recking Balls	DM 49.95	Centipede	DM 29.95
John Madden NFL 99	DM 29.95	Int. Superstar Soccer 99	DM 34.95
Knife Edge	DM 34.95	Klustar	DM 44.95
NBA Pro 98	DM 19.95	NBA Jam 99	DM 29.95
NFL Quarterback Club 2000	DM 29.95	NBA Pro 99	DM 39.95
NHL Break Away 99	DM 29.95	NFL Blitz	DM 39.95
NHL Pro	DM 19.95	On the Tiles	DM 29.95
Premier Manager 64	DM 39.95	Power Quest	DM 39.95
Rakuga Kids	DM 19.95	Reservoir Rat	DM 29.95
Shadowman	DM 49.95	Star Wars EP 1 Racer	DM 44.95
South Park	DM 49.95	Street Fighter 2 Classic	DM 34.95
South Park Luv Shack	DM 49.95	Super RC Pro Am Classic	DM 34.95
Waialae Country Club	DM 44.95	The Fidgetts	DM 39.95
W. Gretzky's 3D Hockey	DM 34.95	Top Gear Rally inkl.	DM 49.95

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht .

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

Ab einem Bestellwert von 100,- DM erhalten sie einen Games Guide 2001 gratis! Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

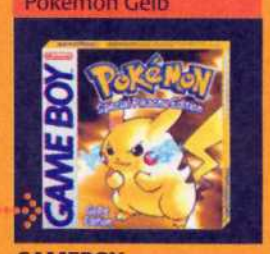
Mickey´s Speedway USA

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC383
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Asterix a. d. Suche n. Idefix

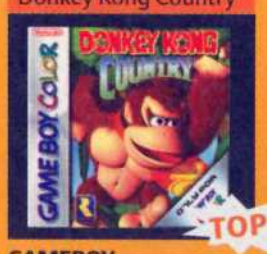
GAMEBOY
Art. Nr.: GBC223
ERHÄLTLICH
DM 59.95

Pokemon Gelb



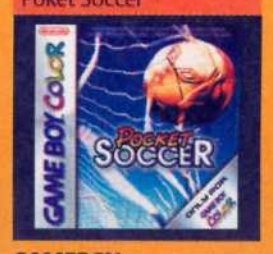
GAMEBOY
Art. Nr.: GBC217
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Donkey Kong Country



GAMEBOY
Art. Nr.: GBC263
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Poket Soccer



GAMEBOY
Art. Nr.: GBC381
Release: MRZ 01
DM 69.95

Tony Hawk's 2

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC269
ERHÄLTLICH
DM 59.95

Cannon Fodder

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC281
ERHÄLTLICH
DM 59.95

Schlümpfe: Das gr. Abenteuer

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC257
ERHÄLTLICH
DM 59.95

L. L. Banditen Express

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC292
ERHÄLTLICH
DM 59.95

Ready 2 Rumble

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT215
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Int. Track&Field SummerGames

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT239
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Pumuckel

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC138
ERHÄLTLICH
DM 49.95

All Star Baseball 2000

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC047
ERHÄLTLICH
DM 29.95

Centipede

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC033
ERHÄLTLICH
DM 29.95

Battletanx Global Assault

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT235
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Castlevania: Legacy of Darkness

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT240
ERHÄLTLICH
DM 89.95

NBA Pro 99

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC058
ERHÄLTLICH
DM 39.95

SW EP1 Racer

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC104
MÄRZ 01
DM 44.95

Chase HQ

GAMEBOY
Art. Nr.: GBC108
JAN 01
DM 49.95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

POKÉMON AKTION

Pokémon Special Edition

JETZT vorbestellen

GameBoy Color
Art. Nr.: GBCHD007
Release: APR 01
DM 149.95

Gut, besser, Pokémon Special Edition

Es kommt zusammen, was schon immer zusammen gehörte: ein Game Boy Color im Pokémon-Look. Ab sofort zieren der berühmte Pikachu und der neue Pichu den Megaseller von Nintendo. Dadurch wird das Spielen zum ultimativen Vergnügen!

Pokemon Pikachu Color

JETZT vorbestellen

PLAYSTATION 2????
Art. Nr.: GB422
Release: APR 01
DM 59.95

Mehr Bewegung!

Pikachu für unterwegs und in Farbe. Laufe so viel du kannst, um den kleinen Kerl so gut wie möglich versorgen zu konnen. Deine Anstrengungen werden in der Pokemon Gold- und Silber Edition mit neuen Features belohnt. Zusätzlich gibts hilfreiche Alarm- und Weckfunktionen.

Banjo-Tooie

JETZT vorbestellen

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT283
Release: APR 01
DM 139.95

Jump'n'Run der Extra-Klasse

Der Vorgänger Banjo-Kazooie war schon ein Hit, doch Banjo-Tooie setzt noch einen drauf! In neun riesigen Welten können Sie sich bewegen und nicht zuletzt dank des Dolby-Surround-Sounds ein ganz besonderes Spielehighlight erleben.

N64 Clear Blue Edition

JETZT vorbestellen

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64HD013
Release: APR 01
DM 209.95

Klares Design für noch mehr Spaß

Die beliebte Konsole N64 von Nintendo erstrahlt in neuem Glanz. Die N64 Clear Blue Edition enthält neben dem Gerät auch Super Mario 64, damit Sie sofort loslegen können. Der Spielspaß ist dank eines umfangreichen Softwareangebotes garantiert!

Pokemon Gold and Silver Edition

JETZT vorbestellen

JETZT vorbestellen

Der Kult wird versilbert und vergoldet

Die erfolgreichen Pokémon bekommen würdige Nachfolger. Nach der blauen, roten und gelben Edition folgen nun neue Abenteuer mit neuen Pokémon in gold und silber. Und es werden immer mehr: die kleinen Monster fangen an, sich selbständig zu vermehren...

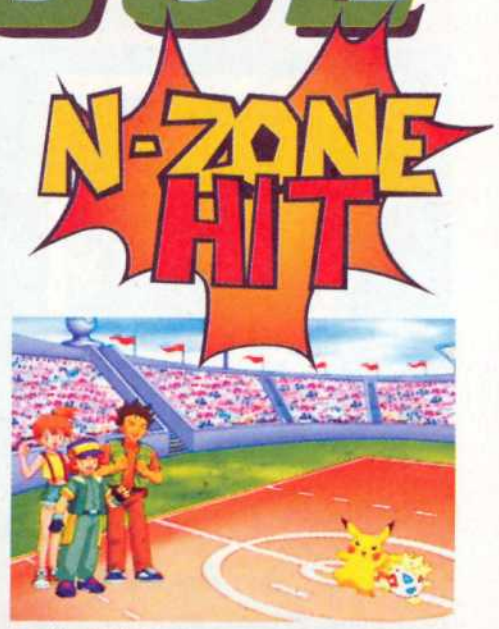
NINTENDO 64
Art. Nr.: GBC275 (Gold)
Release: APR 01
DM 79.95

NINTENDO 64
Art. Nr.: GBC274 (Silber)
Release: APR 01
DM 79.95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Seid ihr bereit für den neuesten N64-Pokémon-Spaß? Im März kommt Pokémon Puzzle League und lässt gewaltig eure Köpfe rauchen. Nur fixe Klötzchen-Combos und schnelle Reaktionen retten im spannenden Geschicklichkeits-Hit vielleicht noch eure Trainer-Haut!



DIE FANS Startet ihr eine neue Runde, werdet ihr angefeuert.

- **Genre**: Geschicklichkeit
- **Spieler**: 1-2
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.pokemon.com

Als Ash und Pikachu gerade am Swimmingpool entspannen, eine Limo schlürfen und es sich richtig gut gehen lassen, werden sie plötzlich von einem Anruf überrascht: Professor Eich meldet sich und erzählt von einem großen Pokémon-Puzzle-Turnier, an dem Ash natürlich sofort teilnehmen will. Zusammen mit Pikachu macht er sich deshalb schleunigst auf nach Puzzle Village, um sich dem kniffligen Geschicklichkeitswettkampf zu stellen ... Mit diesem äußerst stimmungsvollen FMV-Intro (FMV: Full Motion Video) im Stil der Zeichentrickserie beginnt der jüngste N64-Pokémon-Hit von Nintendo und gibt damit unmissverständlich gleich zu Beginn die Spielrichtung vor: Die üblichen Pokémon-Kämpfe – Fehlanzeige! Diesmal wird gepuzzelt, bis der Arzt kommt! Und auf dem Weg zum Geschicklichkeitsmeister lauern natürlich schon massenhaft gewitzte Widersacher, um euch euren Erfolg am liebsten gründlich zu versalzen.

GLEICH GEHT'S RUND Welches Pokémon darf es denn sein?

KLAR GEGLIEDERT Sämtliche Optionen sind leicht einstellbar.

Pokémon-Puzzelei

Das Spielprinzip von *Pokémon Puzzle League* ist an sich nicht neu, sondern entspricht im Wesentlichen dem des Knobel-Hits *Tetris Attack*: Aufsteigende, bunte Klötzchenreihen müssen durch geschicktes Sortieren nach Farbe in Gruppen von drei oder mehr gleichen Puzzlesteinen zum Platzen gebracht werden. Beseitigte Klötzchen bringen euch Punkte, lasst ihr gleich mehrere Klötzchengruppen in Serie platzen, werden eurem Puzzle-Gegner

PROFI? Für den Meistertitel müsst ihr Puzzle-Rätsel lösen.

KNOBELSPASS Bei der Pokémon Puzzle League schickt ihr Ash und Pika ins Geschicklichkeitsduell.

zusätzlich noch Balken in den Weg gelegt. So einfach diese Spielidee klingt, so verflixt vielfältig sind aber auch die Zugmöglichkeiten bei eurer Sortierarbeit und so schlichtweg süchtig machend ist das Spielprinzip. Wie bei *Tetris Attack* eben! Dass *Pokémon Puzzle League* aber trotz aller *Tetris*-Verwandtschaft ein waschechter Pokémon-Titel ist, dafür sorgen vor allem die 15 freispielbaren Trainer-Charaktere aus der beliebten Zeichentrick-Fernsehserie und lustige Video-Animationen wie das oben erwähnte FMV-Intro mit Pikachu und Ash. Denn natürlich wurde, wie bereits bei *Pokémon Pinball* für den GBC, das Geschicklichkeitsgenre dem Pokémon-Thema auch diesmal bestens angepasst: Neben dem „1p-Stadion“ und der „Duell“-Arena werdet ihr in „Prof. Eichs Labor“ von diesem persönlich mit den Puzzle-Regeln vertraut gemacht, könnt im „Pokémon Center“ sämtliche Spieloptionen nach euren Wünschen abstimmen oder tretet in der „Puzzle Universität“ zur Knobel-Prüfung an. Auch eigene Puzzle-Aufgaben lassen sich hier mithilfe eines Editors erstellen, während ihr euch für die Prüfungsvorbereitung ruhig ein paar Lernstunden in der so genannten „Mimic Mansion“ vornehmen solltet. Dort werden euch alle Kniffe und Tricks ausführlich er-

KNOBEL-AUFGABE In der Universität löst ihr knifflige Puzzle-Rätsel unter Aufsicht der Top 4. Hier ist Grips gefragt.

INFO

Wählt euch euren Lieblingstrainer

Insgesamt 15 freispielbare Trainer-Charaktere sind bei Pokémon Puzzle League im Angebot, die jeweils natürlich auch unterschiedliche Pokémon mit in die Arena bringen. Alte Bekannte wie Ash und Pikachu oder Misty und Rocko sind logischerweise mit von der Partie, aber auch ein paar neue Trainer und Pokémon sorgen für Puzzle-Spannung. Je nach eingesetztem Pokémon werden dem Gegner durch geschickte Combos unterschiedliche Blöcke in den Weg gelegt. In schönster, bunter Grafik präsentieren sich dabei die Trainer als Hintergrundbilder eurer Puzzle-Säulen und haben sogar manchmal in kurzen FMV-Sequenzen zwischen den Einzelrunden Gastauftritte. Auch wenn die eigentliche Knobel-Action letztlich durch das Hin- und Herschieben der Puzzle-Klötzchen entsteht, runden die tollen neuen Figuren-Grafiken den Titel optisch bestens ab. Kaum je zuvor wurden Ash & Co. so schön in Szene gesetzt ...

ASH Mit Pikachu zeigt sich Ash angriffslustig.

MISTY Sie setzt auf die Macht von Wasser-Pokémon.

ROCKO Gesteins-Pokémon haben es Rocko angetan.

TEAM ROCKET Ohne Mauzi und Smogmog nicht komplett.

GIOVANNI Der große Chef schwört auf Snobilikat.

GARY Auch Gary steht für euch zur Auswahl bereit.

Geiles Teil?
Heisse Nummer:
web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8.30–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

TRIPLETTE Drei oder mehr gleiche Klötzchen nebeneinander verschwinden mit einem lauten Plopp.

klärt, die ein angehender Puzzle-Meister auf jeden Fall beherrschen sollte. Habt ihr die richtige Technik erst einmal intus, könnt ihr euch beim „Marathon" mit einer Endlos-Puzzle-Partie vergnügen, in der „Zeitzone" gegen die Uhr antreten oder im „Kurbad" unter der Aufsicht von Team Rocket alle Puzzle-Steine oberhalb einer bestimmten Markierungslinie löschen.

Die Großpackung Spielspaß

Für Abwechslung ist also gesorgt, zumal ihr auch beim 15 Runden währenden Einzelspiel im „1p-Stadion" euren Computer-Gegnern zeigen könnt, wer hier der oberste Klötzchen-Verschieber ist. Duell für Duell tretet ihr dabei gegen die bekannten Arenaleiter, das Team Rocket, die Top 4 und schließlich euren Rivalen Gary an. Für jeden Rundensieg gibt es wie gewohnt Orden und Pokale – und habt ihr den Einspielermodus erst auf schwerster Stufe beendet, werden noch weitere Schwierigkeitsgrade zugänglich. Oder ihr schnappt euch von vornherein Freund oder Freundin und startet in der „Duell"-Arena zu einer packenden Mehrspieler-Knobelei. Insgesamt sechs verschiedene 2D- und 3D-Spielmodi sind im Titel vorgesehen, die euch ordentlich auf Trab halten, egal ob allein oder zu zweit! Während ihr euch nun langsam zum Super-Puzzler hocharbeitet, wechseln mit jedem Fortschritt auch die Hintergrundgrafiken: Ihr durchlauft verschiedene Arenen, in denen jeweils andere Tageszeiten herrschen, neue Pokémon und Zuschauer säumen euren Puzzle-Kampfplatz und im Kurbad schlüpft beispielsweise das Team Rocket mit jeder Runde in verschiedene lustige Kostüme. Obwohl sich bei *Pokémon Puzzle League* also alles um das Hin- und Herschieben bunter Klötzchen dreht, verliert ihr eure Freunde, die Pokémon und Trainer-Helden aus TV und Videospielen, wirklich nie aus dem Blick. Vorsicht: Dieses Spiel macht süchtig!

Matthias Glaser

INFO

Nachhilfestunde: So lernt man puzzeln

Verzweifelt ihr an einem Puzzle-Level? Kommt ihr gegen einen zu gewitzten Gegner nicht weiter? Dann ab in die so genannte „Mimic Mansion" und noch einmal die Puzzle-Schulbank gedrückt: Bald schon werdet ihr nach ein paar wichtigen Lektionen eure Klötzchen verschieben, dass es eine wahre Freude ist! Zwar erklärt euch natürlich auch Professor Eich in seinem Labor das Spielprinzip des Titels und verrät einige taktische Tricks, doch viel besser als aus allen Vorträgen lernt sich's schließlich aus eigener Anschauung. In der „Mimic Mansion" habt ihr daher neben einem reinen Vorführ-Modus auch die Möglichkeit, durch Nachahmen der vorgemachten Züge die vielen Puzzle-Tricks zu lernen und zu durchschauen, bevor ihr schließlich zu eigenen Übungen ohne Anleitung wechselt. Einige in der „Mimic Mansion" verbrachte Momente zahlen sich übrigens deutlich aus: Erstens erkennt ihr anschließend im Puzzle-Duell wirklich schneller bestimmte Klötzchen-Anordnungen und könnt gezielter aufräumen. Zweitens sind vor allem in der „Puzzle Universität" eure Spezialtricks gefragt, denn hier werden eure Puzzle-Talente in kniffligen Verschiebe-Aufgaben ansteigender Schwierigkeit auf Herz und Nieren geprüft. Besonders bei den 3D-Puzzle-Feldern können ein paar Nachhilfestunden daher sicher nicht schaden.

START Am Anfang habt ihr die Qual der Wahl aus drei Modi.

STUFE 1 Man lernt knifflige Puzzle-Züge von der Pike auf.

ZUG UM ZUG Die besten Zugmöglichkeiten werden erklärt.

ERFOLG Bald löst man knifflige Puzzle-Züge auch ohne Hilfe.

MEINE MEINUNG!

Pokémaniacs und Tetris-Fans dürfen sich von Pokémon Puzzle League gleichermaßen angesprochen fühlen: Der Titel bietet massenhaft spannende Spielmodi in 2D und 3D. Der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen erleichtert den Einstieg, zieht im Schwer-Modus aber deutlich an und kann so auch Puzzle-Profis fordern. Zwar wäre das Spielprinzip auch ohne jegliche Pokémon-Beteiligung interessant genug, doch sind die integrierten Videosequenzen und neuen Grafiken eurer Helden eine sehr schöne und sinnvolle Ergänzung. Empfehlenswert!

Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

IM VERGLEICH

1. The New Tetris	Nintendo	91%
2. Bust-a-Move 3	Acclaim	86%
3. Pokémon Puzzle League	Nintendo	85%
4. Magical Tetris Challenge	Activision	85%
5. Bust-a-Move 2	Acclaim	85%

Ganz an die Spitze des Geschicklichkeitsgenres schafft es Pokémon Puzzle League leider nicht. Tetris in seiner urtypischen Reinform bleibt auch auf dem N64 als The New Tetris ungeschlagen. Doch zumindest in die Riege der „hochprozentigen" Puzzle-Titel reiht sich der neueste Pokémon-N64-Coup problemlos ein. Hier wird geknobelt, bis der Controller raucht, und neben der reinen Puzzelei bringen auch die Pokémon ihre typische Atmosphäre ins Spielgeschehen ein.

TEAM ROCKET 2 Die beiden fordern euch im Kurbad heraus.

HOCHZEIT? Team Rocket schlüpft in diverse Kostüme.

BEWERTUNG

Titel: .....Pokémon Puzzle League
System:.....Nintendo 64
Genre: .....Geschicklichkeit
Spieler: 1-2
Save Game: .....Modulintern
Rumble-Pak-Unterstützung: .....Nein
Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein
Levels:.....6 Spielmodi
Preis: .....Ca. DM 120,-
Datenträger: 256-MBit-Modul
Hersteller:.....Nintendo
Entwickler:.....NST
Sprache:.....Deutsch
Schwierigkeitsgrad:.....3 Stufen
Veröffentlichung:.....März

Grafik: 66%
Sound: 70%
Dauerspaß: 88%

Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: Der Titel integriert erfolgreich ein neues Spielprinzip ins bestehende Pokémon-Universum. Puzzle-Pokémon machen so süchtig wie Tetris Attack, Langzeitspaß ist damit keine Frage.

MORGENGRAUEN Die Rennen finden zu jeder Tageszeit statt.

NO HANDS Eine Landung in dieser Pose wird schmerzhaft.

CRASHKURS Hinter den Kisten lockt eine Abkürzung.

POLARIS SNOCROSS

Polaris SnoCross ist ohne jeden Zweifel das beste Motorschlitten-Rennspiel, das je auf dem N64 erschienen ist! Vielleicht liegt es ja daran, dass es auch das einzige ist ...

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): nicht bekannt

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Vatical Entertainment
- **Internet**: www.vatical.com

Mit über 100 Sachen durch Tiefschnee, über zugefrorene Seen oder vereiste Brücken rasen? Mit *Polaris Snocross* kein Problem. Während die leichteste der fünf Motorklassen weniger Power, aber dafür mehr Wendigkeit bietet, besticht die schwere 800er-Klasse mit hoher Endgeschwindigkeit. Die motorisierten Schlitten unterscheiden sich insgesamt in vier Kategorien: Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Robustheit. Die jeweiligen Werte können im Herzstück des Spiels, dem Turniermodus, durch gute Platzierungen im vierköpfigen Fahrerfeld oder gekonnte Trickeinlagen aufgebessert werden. Für Stunts wie einen Cliffhanger oder einen Back Flip füllt sich eine Leiste am Bildrand. Ist diese voll, erhält man ein Schraubenschlüsselsymbol. Mit diesem wiederum motzt man den eigenen Schneepflug dann nach Belieben auf. Die tollkühnen Piloten rasen zu einfältiger Musikuntermalung durch verschneite Gebirge, beschauliche Dörfer oder präparierte Rennstrecken, die mit riesigen Sprungschanzen garniert sind. Alles in allem strotzen die Pisten dabei nicht gerade vor Abwechslung. Mutige Fahrer brettern munter durch Zäune oder kacheln Richtungsschilder um, um eine verborgene Abkürzung zu nehmen. Hat man die Konkurrenz erfolgreich auf die Plätze verwiesen, geht die Heizerei bei Nacht weiter.

Jens Quentin

SUCHBILD Der Vierspielermodus ist leider nur aus der Ego-Perspektive spielbar.

TIEFFLUG Die reinen Rennpisten laden zum Springen ein.

BEWERTUNG

Titel:.....Polaris Snocross
System:.....Nintendo 64
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Save Game:.....Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:..Nein
Levels: .....10 Strecken
Preis:.....Ca. DM 130,-
Hersteller:.....Vatical Entertainment
Sprache:.....Englisch
BRD-Veröffentlichung:..Nicht bekannt
Import aus: .....USA
Störfaktor Sprache: .....Gering

IMPORT

Grafik: 62%
Sound: 55%
Dauerspaß: 64%

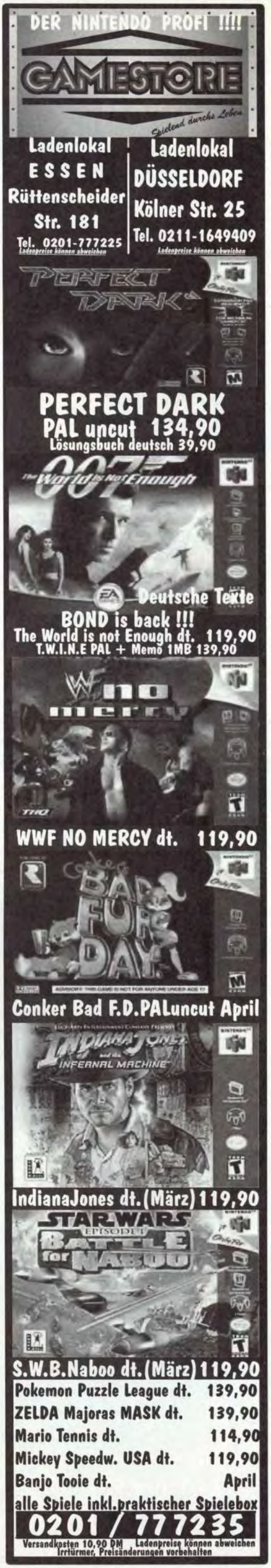
Gesamtwertung: **63%**

Beurteilung: Unkomplizierte Raserei auf eintönigen Pisten. Die unfaire Kollisionsabfrage führt zu ärgerlichen Abflügen und vermindertem Spielspaß.

MEINE MEINUNG!

Eigentlich könnte Polaris Snocross ein unterhaltsames, einsteigerfreundliches Rennspiel sein. Um aber wirklich an den Bildschirm zu fesseln, fehlt dem Titel ein ausgereiftes Gameplay. Besonders die ungenaue, per Zufallsprinzip funktionierende Kollisionsabfrage nervt. So übersteht man schon mal locker einen Crash mit einer Felswand oder einem Baum, während eine kleine Berührung eines anderen Boliden mitunter ausreicht, um euch unsanft aus dem Sattel zu holen. In Sachen technische Präsentation und Steuerung zeigt sich der erste (und wohl auch letzte) N64-Schlitten-Renner insgesamt solide. *Jens*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

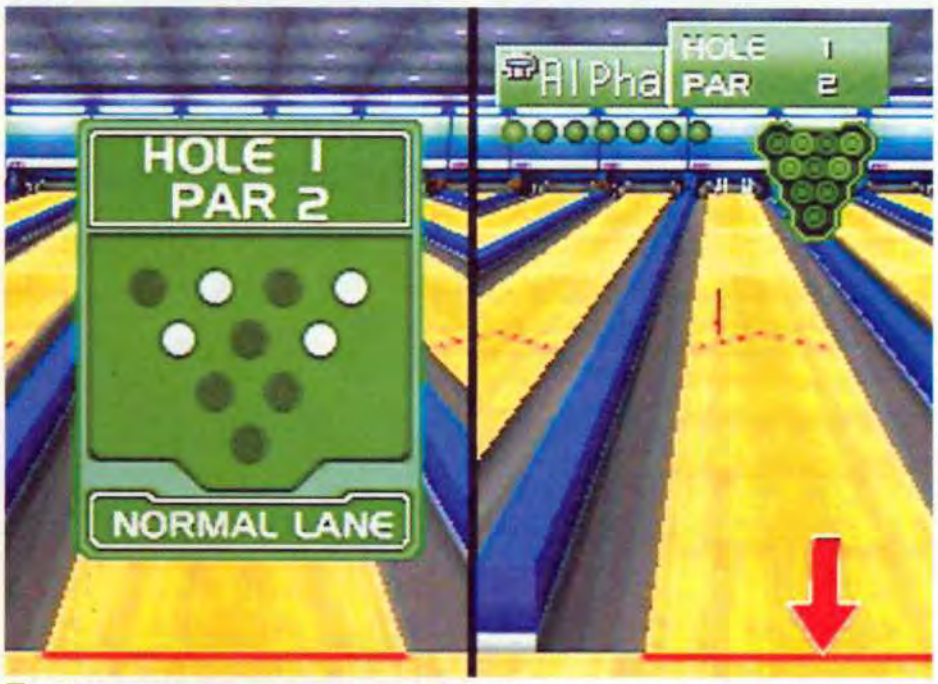
SUPER BOWLING

Kuller – kuller – kuller – kuller – kuller – zack! Kegeln ist was für Weicheier! Echte Männer bowlen ... und wenn es nur auf virtuelle Pins ist.

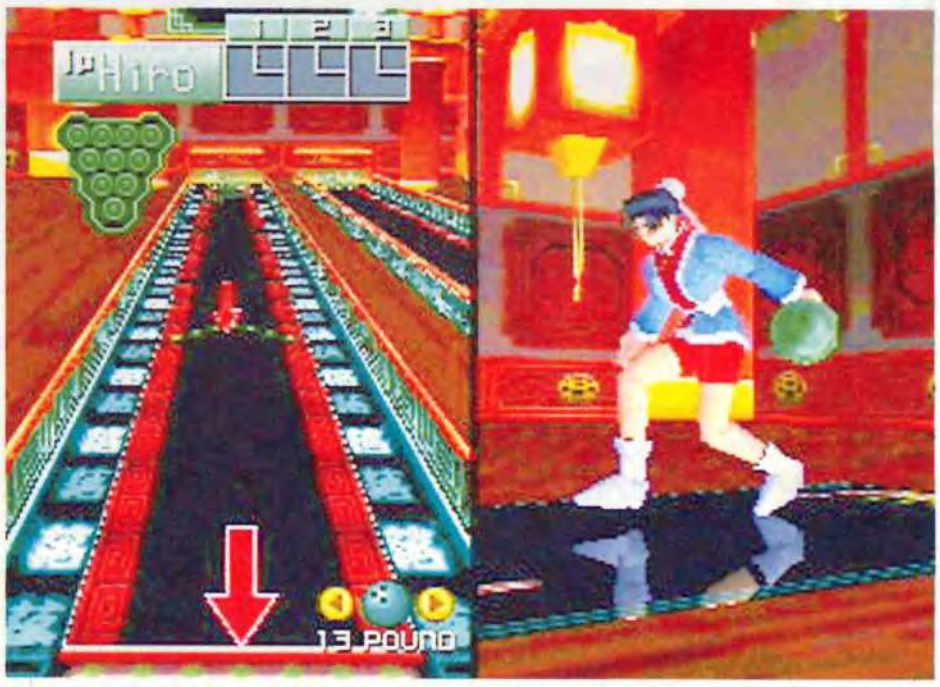
- **Genre**: Bowling
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: UFO Interactive
- **Internet**: www.ufointeractive.com

Beim Stichwort Bowling denkt man zumeist nur an das gute alte Kegeln mit einem lustigen Kegel mehr und so einer komischen Kugel mit drei Löchern. Nur wer es selber einmal gespielt hat, weiß, dass ein wenig mehr dahinter steckt. So ist die Bahn beispielsweise leicht zu den Seiten abschüssig, so dass ungenaue Würfe schnell im Aus landen. Auch kann man mithilfe der Fingerlöcher der Kugel einen Drall mitgeben, so dass geschickte Manöver möglich sind. Der amerikanische Hersteller UFO Interactive hat nun all diese Raffinessen in ein N64-Modul gepackt. Auf den ersten Blick fällt auf, dass sich Grafik und Sound des Spiels auf eher durchschnittlichem Niveau bewegen und sicherlich niemanden vom Hocker reißen. Dafür findet der virtuelle Bowling-Aspirant alles in gepresster Modul-Form vor, was das Herz begehrt. Die Kugel wird mit einem unfangreichen, aber übersichtlichen Balkenmenü geschleudert. Vor dem Wurf legt man den Aufstellungsort der mangamäßig angehauchten Spielfigur und den Auftreffpunkt der Kugel fest. Hier sollte jedoch bedacht werden, dass die Bahnen zum Rand hin leicht abschüssig sind. Daraufhin bestimmt man die Stärke des Wurfes und gegebenenfalls den Drall der Kugel. Dann muss nur noch durch geschicktes Timing der richtige Abwurfpunkt getroffen werden und man beobachtet bangend den Weg der Kugel zu den Pins. Für ausreichende Langzeitmotivation sorgen viele verschiedene Spielmodi. Am interessantesten für Solo-Bowler ist der Stage-Modus, wo man sich Spielfiguren und Bahnen freispielen kann. Die Bahnen sind dabei nicht nur Hintergrundgrafik, sondern jede besticht durch eigene Finessen und Tücken, die erst entdeckt werden müssen, um sie zum eigenen Vorteil zu nutzen. Die anderen Spielvariationen richten sich gezielt an Mehrspieler und stellen mehr oder weniger schwierige Reihenfolgen auf, in denen die Pins umgenietet werden müssen.

Jean-Reiner Jung



KÖNNER BITTE VORTRETEN! Beim Challenge-Modus werden die Pin-Aufstellungen vorgegeben.



GENAUESTE PLANUNG Vor dem Wurf werden der Auftreffpunkt der Kugel und die Position des Bowlers festgelegt.

LÄCHELNDE SIEGERIN Die Teilnehmer werfen sich in Pose.

MEINE MEINUNG!

Super Bowling ist aus grafischer Sicht sicherlich kein Strike. Dafür hat man sich bei UFO Interactive besonders viel Mühe mit der Simulation der Bowling-Bahnen und der Kugel-Dynamik gemacht. Bis man sämtliche Bahnen und Charaktere freigespielt hat, vergeht eine ganze Zeit voller Geduldsproben und Kugel-Analysen. Wer sich nicht von der Grafik und dem Sound abschrecken lässt, bekommt eine solide Bowling-Simulation mit hohem „Einmal spiel ich noch"-Faktor. *Jean*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

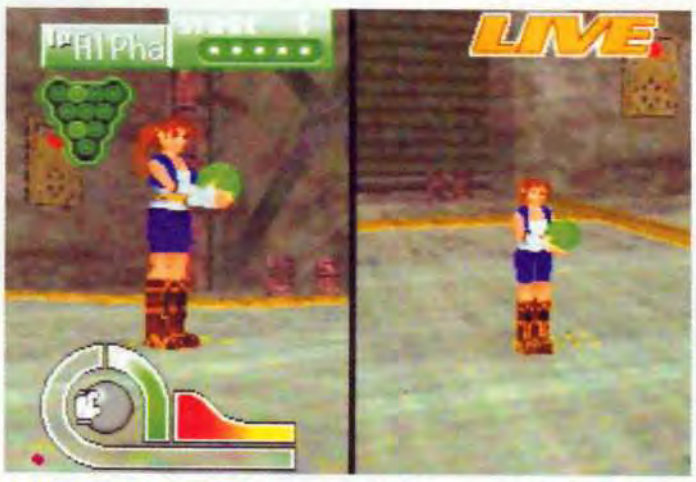
Titel: ..... Super Bowling
System: ..... Nintendo 64
Genre: ..... Bowling
Spieler: 1-4
Save Game: ..... Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung: ..... Ja
Expansion-Pak-Unterstützung: .. Nein
Levels: ..... 8 Bahnen
Preis: ..... Ca. DM 140,-
Hersteller: ..... UFO Interactive
Sprache: ..... Englisch
BRD Veröffentlichung: . Nicht geplant
Import aus: ..... USA
Störfaktor Sprache: ..... Gering

Grafik: 65%
Sound: 60%
Dauerspaß: 74%

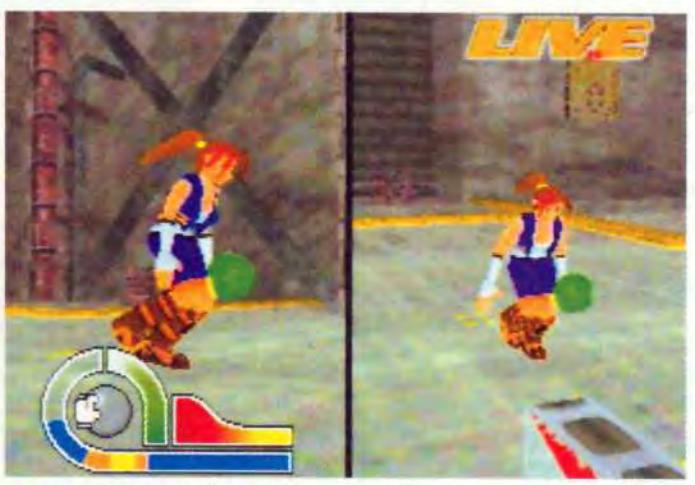
Gesamtwertung: **66%**

IMPORT

Beurteilung: Stimmungsvolle Bowling-Simulation mit durchschnittlicher Optik und eintöniger Sounduntermalung.



VOR DEM WURF Der rote Balken regelt die Stärke und der grüne legt den Neigungswinkel fest.



UND AB DAFÜR! Jetzt ist Timing gefragt, damit der Zeiger im gelben Bereich stoppt.

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL:** nzone@computec.de

Hilfe bei WWF No Mercy

Dieser Brief gilt vor allem den Leuten, die wie ich ein defektes *WWF No Mercy*-Modul besitzen. Bevor ich zur Sache komme, möchte ich Erik Moradi danken, der mich durch seinen Leserbrief in der letzten Ausgabe dazu gebracht hat, diesen Tipp mitzuteilen. Auf folgende Art und Weise können alle Besitzer eines defekten Moduls mithilfe des Controller Paks erspielte bzw. erstellte Wrestler speichern:

▌Der erspielte Charakter befindet sich im Wrestler-Auswahlmenü unter „Hidden 1" oder „Hidden 2".

▌Öffnet im Menü „Smackdown Mall" die Option „Change Stable". Verlegt den erspielten Wrestler an die Stelle Edit 1.

▌Öffnet im Menü „Smackdown Mall" die Option „Clone a Superstar".

▌Klont den Wrestler auf ein anderes Feld (in Edit 1 oder Edit 2).

▌Öffnet im „Smackdown Mall" die Option „Data".

Wenn alles funktioniert hat, steht der Name des Wrestlers in der Game-Pak-Rubrik (linke Seite).

▌Im Data-Menü klont ihr die Datei des Wrestlers von Game Pak zu Controller Pak (rechte Seite). Handelt es sich bei dem Wrestler z. B. um Jerry Lawler, der noch drei weitere Wrestler enthält, müsst ihr jedes Outfit wie bei Punkt 4 beschrieben klonen.

▌Wenn die Superstars wieder gelöscht wurden, geht ihr in das Data-Menü und klont die Daten, die auf dem Controller Pak gespeichert wurden, wieder auf das Game Pak.

Zum guten Schluss habe ich aber selbst noch zwei winzige Fragen:

Wann erscheinen die überarbeiteten *WWF No Mercy*-Module genau?

N-ZONE Zum Thema *WWF No Mercy* trudeln immer noch zahlreiche Leserbriefe bei uns ein. Der Dank aller enttäuschten Wrestling-Fans dürfte dir aufgrund deines gewitzten Tricks sicher sein. Einen genauen Zeitpunkt für die Veröffentlichung der fehlerfreien Cartridges konnte uns THQ leider nicht nennen. Bedenkt man den damit verbundenen Aufwand, können durchaus noch einige Wochen ins Land gehen, bis wirklich alle defekten Module endgültig aus den Verkaufsregalen verschwunden sind.

Woran kann man eine fehlerfreie Version von einem defekten *WWF No Mercy* unterscheiden?

N-ZONE Die fehlerhaften Module werden von THQ im Rahmen einer Rückrufaktion gegen Versionen mit funktionierender Speicheroption ausgetauscht. Somit werden nach der Aktion keine defekten Module mehr in den Verkaufsregalen der Händler stehen. Vorsicht ist allerdings beim Kauf gebrauchter Module geboten. Hier solltet ihr das Spiel möglichst kurz anspielen, um euch davon zu überzeugen, dass euch nicht ein Schlitzohr eine fehlerhafte Version des N64-Hits andrehen will.

Christian Brehm

Schickt eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

Spielflaute und Kaufhilfe

Hallo N-Zone,
Ich habe gerade per Internet Neues über das N64-Spiel *Animal Forest* erfahren. Das Spiel ist so toll und ich würde gern erfahren, ob es irgendwann auch mal nach Deutschland kommt.

N-ZONE Das Spielprinzip von *Animal Forest* hört sich in der Tat sehr interessant an. Hier zeigt Nintendo einmal mehr eine ganz große Stärke: die Entwicklung von innovativen Spielideen. Bislang ist der N64-Titel allerdings nur für Japan (März) angekündigt. Ob und wann das viel versprechende Spiel auch in Deutschland erscheint, ist bislang noch ungewiss.

In den USA erscheinen ja nur noch zwei N64-Spiele pro Monat. Wie ist es hier in Europa?

N-ZONE Leider sieht die N64-Zukunft in Europa ähnlich düster aus wie in den Vereinigten Staaten. Mit einem Blick in unser Spiele-Lexikon kannst du erkennen, dass im März noch fünf N64-Titel erscheinen werden. Nach der Veröffentlichung von *Banjo-Tooie* (April), *Excitebike 64* (Juni), *Paper Mario* und *Kirby 64* (beide 2001) droht dem N64 tatsächlich eine akute Spieleflaute. Bleibt zu hoffen, dass der Game Boy Advance rechtzeitig erscheint, um Nintendo-Fans in Deutschland zu entschädigen.

Wird sich der Kauf eines GameCube auch für Rollenspiel- und Action-Adventure-Fans lohnen oder ist Dreamcast oder Xbox ratsamer?

N-ZONE Mit einem Blick auf bevorstehende Kracher wie eine GameCube-Version von *Zelda* oder *Resident Evil Zero* kommen Freunde der von dir genannten Genres auf jeden Fall auf ihre Kosten. Für die Xbox wurde mit

Oddworld: Munch's Oddysee bislang lediglich ein Action-Adventure-Titel angekündigt. RPG-Fans mit Dreamcast haben im Februar mit *Grandia 2* oder *Skies of Arcadia* Grund zur Freude. Wie du siehst, gibt es für jedes System angekündigte Spiele der Genres. Die Titel für die Xbox sollen aber eine deutlich ältere Zielgruppe ansprechen. Deshalb sind für diese Konsole Spiele mit dem Charme eines *Zelda* nicht zu erwarten.

Könnt ihr mehr über den GBA berichten?

N-ZONE Wird gemacht! Bereits in dieser Ausgabe findest du ausführliche Berichte zu Game-Boy-Advance-Titeln und auch zukünftig werden wir euch natürlich verstärkt über das neue Handheld aus dem Hause Nintendo informieren.

B. Baur

Perfect Dark perfekt?

Ich habe einmal eine Frage, die mir schon seit Wochen auf der Zunge brennt: Andere Videospiel-Magazine (auch die N-Zone) schreiben, dass bei den Spielen *Perfect Dark* und *Zelda: Majora's Mask* das N64 an seinem grafischen Höhepunkt angekommen sei. Deswegen frage ich mich, warum ihr oder andere Magazine den grandiosen Spielen in der Grafikwertung nicht 99 % oder sogar 100 % gebt? Gerade bei den Lichteffekten von *Perfect Dark* ist das gute alte N64 meiner Meinung nach am grafischen Limit.

N-ZONE Grundsätzlich hast du Recht, dass in der Zukunft des N64 wohl keine Spiele mehr erscheinen werden, die es in grafischer Hinsicht mit *Perfect Dark* oder *Zelda: Majora's Mask* aufnehmen können. Mit einer Grafikwertung von 95 % für *Zelda: Majora's Mask* bzw. 97 % für *Perfect Dark* haben wir der grafischen Qualität unserer Meinung nach auch ausreichend Rechnung getragen. Es gibt einfach kein perfektes Spiel. Jedenfalls ist uns noch kein N64-Spiel bekannt, das wirklich ohne jegliche Schwachstellen ist. Als Beispiel sei hier nur das gelegentliche Ruckeln bei *Perfect Dark* genannt, das bei Explosionseffekten auftritt. Zugegeben trübt dies nicht den Spielspaß, ist aber ein Argument, die Grafik nicht mit 100 % zu bewerten. Genauso kann man bei den sehr selten auftretenden Clipping-Problemen bei *Zelda: Majora's Mask* argumentieren. Zwar trübt die Tatsache, dass man in einigen Fällen unabsichtlich durch Säulen oder Wände schauen kann, in keiner Weise den Spielspaß, trotzdem verwehrt diese klitzekleine grafische Schwäche eine Grafikwertung von 100 %.

Tobi

American Sports

Wird es auf dem GameCube Basketball-Spiele geben? Für mich als Basketball-Fan ist das unheimlich wichtig und wird bei der Wahl meiner neuen Konsole für daheim eine große Rolle spielen!

N-ZONE Die Chancen stehen gut, dass du in Zukunft auch auf dem GameCube den Basketball in die Reuse hämmern kannst. Nachdem die Sportspielexperten von Electronic Arts bereits fleißig die Entwicklungskits für die neue Nintendo-Hardware auf Herz und Nieren getestet haben, steht der Umsetzung der bekannten American-Sports-Serien wie *Madden NFL*, *NHL* oder *NBA Live* eigentlich nichts mehr im Wege. Besonders im Hinblick auf den US-Videospielemarkt ist es wichtig, dass sich bei den Amis begehrte Umsetzungen der beliebtesten amerikanischen Sportarten im Line-up einer neuen Konsolen-Generation befinden. Als Beispiel sei hier nur *Madden NFL 2001* genannt, das in den USA eines der begehrtesten PlayStation-2-Spiele ist. Und von dieser Entscheidung profitieren dann später auch deutsche Fans der US-Sportarten. Du kannst also sicher sein, dass auch auf dem GameCube ein Basketball-Spiel mit NBA-Lizenz erscheinen wird.

Wird *NFL Quarterback Club 2001* noch für das N64 erscheinen?

N-ZONE In den USA ist der vorläufig letzte Teil der *NFL Quarterback Club*-Serie von Acclaim bereits Ende vergangenen Jahres erschienen. Da sich Acclaim leider gegen eine Veröffentlichung des Titels in Deutschland entschieden hat, ist das Spiel nur als Import erhältlich.

Michael Nindl

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. N64-Charts: Welche fünf Titel sind deiner Meinung nach die besten N64-Spiele aller Zeiten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

7. Game-Boy-Charts: Welche fünf Titel sind deiner Meinung nach die besten Game-Boy-Spiele aller Zeiten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

8. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Pokémon-Zone	___	❑	❑	❑
GameCube-News	___	❑	❑	❑
Game-Boy-Advance-News	___	❑	❑	❑
Reportage Spielwarenmesse	___	❑	❑	❑
Mario Advance	___	❑	❑	❑
Mario Kart Advance	___	❑	❑	❑
F-Zero	___	❑	❑	❑
Pinobee Quest of Heart	___	❑	❑	❑
Kurukuru Kururin	___	❑	❑	❑
Dr. Mario 64	___	❑	❑	❑
Conker's Bad Fur Day	___	❑	❑	❑
Star Wars: Episode I	___	❑	❑	❑
Pokémon Puzzle League	___	❑	❑	❑
Polaris SnoCross	___	❑	❑	❑
Komplettlösung Star Wars	___	❑	❑	❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 03/2001)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ mal pro Jahr.

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 3 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Geschmackssache

Ich möchte mal was zu den Leuten sagen, die über das Design des GameCube herziehen. Was findet ihr denn so scheußlich am GameCube? Ist doch egal, wie die Konsole aussieht, Hauptsache ist doch, dass sie eine gute Leistung bringt und dass sie schöne Grafik produziert. Ich will jetzt nicht die PlayStation 2 fertig machen, aber ich finde, dass sie nicht unbedingt schöner aussieht als der GameCube. Der GameCube spart doch Platz mit diesem Design, oder? Also, ich finde, man sollte diese Konsole nicht nur wegen des Designs verurteilen.

N-ZONE Wie man sieht, ist das eigenwillige Design des GameCube noch immer ein heißes Thema unter Videospiel-Fans. Welche der neuen Konsolen nun ein schöneres Design hat, ist letztendlich eine Frage des Geschmacks. Zumindest kann man Nintendos Zauberwürfel ein praktisches, handliches Format bescheinigen. Aber wie du schon treffend bemerkt hast, sind die technischen Fähigkeiten einer Konsole sowie das Spiele-Lineup entscheidende Argumente.

Werden die Entwickler von Rare auch Spiele für die Xbox produzieren?

N-ZONE Die Edelschmiede Rare produziert exklusiv für Nintendos Konsolen und wird daher keine Spiele für Microsofts Xbox entwickeln.

Pascal Hächler

Unverständliche Werte

Könntet ihr bitte wieder bessere Poster in der N-Zone bringen und nicht so ein gezeichnetes Gelumpe wie das Poster von *Batman of the Future*?

N-ZONE Soso, „gezeichnetes Gelumpe". Vielleicht liegt ja die Art des Posters (im Zeichenstil) daran, dass es sich um die Videospielumsetzung eines Zeichentrickfilms handelt … Hast du daran schon mal gedacht?

Wie sieht es mit den Wrestling-Spielen auf dem Nintendo GameCube aus? Die müssten doch auf der neuen Konsole super aussehen. Oder?

N-ZONE Die Spiele auf dem GameCube werden sicherlich eine bislang nicht erreichte Fülle an Details erreichen. Bei Sportsimulationen (z. B. Wrestling-Spielen) ist somit ein hoher Grad an Realismus (Aussehen der Catcher, Animationen) machbar. Bislang sind zwar noch keine WWF- oder WCW-Spiele angekündigt, bedenkt man aber die große Popularität des Show-Sports in der ganzen Welt, so kannst du sicher davon ausgehen, dass auch Spiele dieses Genres für den GameCube erscheinen werden. Die Wrestling-Fans in unserer Redaktion freuen sich schon genauso wie du darauf.

Könntet ihr mal einen Bericht über den GameCube schreiben? Was mit der neuen Nintendo-Hardware technisch möglich sein wird? Andere Magazine geben Vergleiche immer mit solchen Werten an, die man gar nicht versteht. Einfach einen richtig schönen Bericht, in dem z. B. erklärt wird, wie ein Spiel darauf aussehen würde und was der GameCube für Möglichkeiten hat.

N-ZONE Naja, eigentlich spielen wir in unserer Redaktion schon seit einigen Wochen *Zelda* und *Wave Race* auf dem GameCube und kommen deshalb nicht dazu, mal wieder einen Bericht über die Zauberkiste zu verfassen. Außerdem brüht der GameCube nebenbei Kaffee auf und bügelt unsere Hemden … Spaß beiseite, wenn wir neue Informationen zu Hardware oder geplanten Spielen hätten, würdest du diese natürlich in der N-Zone lesen. Leider hält sich Nintendo jedoch mehr als bedeckt, so dass fast alle neuen Details zum Zauberwürfel auf Spekulationen beruhen. Nun zu deinem Verständnisproblem: Am besten lassen sich neue Konsolen nun mal anhand von nackten Zahlen (wie Taktfrequenz oder Hauptspeichergröße) vergleichen. Auch wir haben in unserer GameCube-Reportage von der Space World mit solchen Zahlen jongliert. Solange man keine fertigen Spiele mit eigenen Augen gesehen hat, muss man sich auf die von offizieller Seite herausgegebenen Daten verlassen.

Jerome Lemke

NINTENDO 64

Verkaufe Banjo-Kazooie, Lylat Wars, Jet Force Gemini für 100,- DM, alles in gutem Zustand, ruft an! Tel.: 0221/9703644

Suche 3D-Actionspiel, Rush 2, zahle gut! Tausche a. g. Turok 2, Rainbow 6, Pokémon Stadium + Tr. P. (2:1) fragt nach Daniel, Tel.: 08544/7299

Achtung! Verk. meine N64 Spielesammlung, wegen Zeit- u. Geldmangel. Insgesamt 86 Spiele, nur komplett: 1.100,- DM (ca. 8.000,- DM Neupreis), Tel.: 03907/730920, Marcel

Verkaufe X-Ploder GB 70 MD, Pokémon-Uhr 30,- DM, Conkers Pocket Tales 50,- DM, tausche auch gegen GB Printer, Tel.: 09197/697981 fragt nach Patrick

Suche Fighters Destiny o. tausche, Tel.: 07477/1817, fragt nach Caspar, suche auch andere Kampfspiele, z. B. Bio Freaks

Nintendo 64, 2 Controller, Memory Pak, Rumble Pak, 10 Spiele für 500,- DM, Tel.: 06323/987702, fragt nach Jens

SUCHE NINTENDO 64

Suche ganz dringend Bass Hunter, Snowboard Kids 2, Battlezone, Asteroids Hyper, Blues Brothers 2000, Worms, All Star Baseball 2000, Namco Museum 64 bis 70,- DM, Tel.: 09123/75198

Suche Zelda – Majora's Mask mit Expansion Pak, Tel.: 07426/2227, ab 16 Uhr, fragt nach Daniel

Suche für N64 Banjo-Kazooie und Yoshi's Story, Telefon 0344/9840930

Suche Yoshi's Story, Star Wars Shadow of Empire, Mario Party 2, zahle bis 30,- DM + Porto + NN Tel.: 06236/425921

Besitzt irgendjemand The New Tetris und will es loswerden? Tausche gegen M. Kart oder kaufe auch, Tel.: 04763/7733

Achtung! Suche dringend Star Wars Episode I-Racer, gut erhalten mit Verpackung und Bedienungsanleitung, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0721/886343 fragt nach Fabi

Suche Zelda Majora's Mask, zahle bis 90 MD, Tel.: 05772/939433, fragt nach Daniel

VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe N64-Spiele ab 20,- DM, GB-Spiele ab 10,- DM, Liste gegen 1,10 DM Rückporto unter: Postfach 300118, 41191 Mönchengladbach

Verkaufe Armorines + Lösungsheft + Anl., Preis nach VB oder tausche Armorines oder Mario Party gegen 3D-Action-Adventure, Tel.: 06381/5290

Verkaufe Turok 3 und Armorines für je 40,- DM, zus. für 75,- DM oder tausche gegen Perfect Dark, Mike 03524/350702

Verkaufe Zelda Majora's Mask 80,- DM, Star Wars Racer + R. S. je 45,- DM, 1080° 40,- DM, alles incl. Verpackung + Anleitung, Tel.: 06441/926274 Dirk

Verkaufe N64-Spiele z. B. Zelda, Toy Story 2, Tel.: 06103/323059 Spiel je 60,- DM

Verkaufe N64 mit 22 Spielen z. B. Zelda 1 und 2, Star Wars und F1 GP, Expansion Pak, Memory Card und Rumble Pak, 4 Controller 800,- DM, Tel.: 069/345781

Verk. zu je 20,- DM Starshot u. Silicon Valley, suche Yoshi's Story u. Zelda Tel.: 06404/5177 ab 18.30 Uhr

Verk. SCARS, Turok 1, Forsaken und Banjo-Kazooie, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 08092/21362 Ebersbeg Baldestr. 13, Handy: 0173/8391049 ab 15.30 Uhr

N64 mit 3D Ego Shooter, 1080°, Diddy Kong Racing, Wayne Gretzkys 3D + US-Adapter und Game Buster + 1 Pad + CP, 350,- DM, verkaufe auch SNES mit 18 Sp. 250,- DM, 0171/5930834

Achtung! Verkaufe WinBack, Rainbow Six und noch andere fette Spiele für je 50,- DM, also ruft doch an Tel.: 0177/9753103 oder 02241/234482 fragt nach Niki

Verk. N64 + 3 Controller + Memory Card + Expansion Pak + 8 Top Games z. B. Perfekt Dark, Zelda, F1, 1080°, Donkey + 40 N64-Mags für nur 600,- DM, Tel.: 07182/49313 Daniel

Verkaufe/tausche ISS 98, F1 je 20,- DM, WCW/NWO Revenge, Iggy's Reckin Balls je 30,- DM, tausche auch, suche Perfect Dark, Tel.: 06026/1584

RTL WLS 2000, Castlevania 1, Premier Manager, Hybrid Heaven, South Park je 20,- DM, Nuclear Strike 45,- DM, Ogre Battle 60,- DM, suche Battle Tanx 2, Bass Hunter, Battle Zone, bis 60,- DM, Tel.: 09123/75198

N64 durchsichtig, grüner Controller + Rumble P. + NBA Live 99 + Star Wars SE 1 Racer + WipEout64 + Aero Gauge + Lylat Wars für 200,- DM, fragt nach Thomas, Tel.: Berlin/5335220, 15 bis 19 Uhr

Verkaufe N64, N64-Controller usw., N64-Spiele, GBC gelb, GB-Spiele oder tausche gegen Dragon Ball-Taschenbücher, Tel.: 0177/7569140, Marcel

N64 + 2 Pads + Rum. Pak + Mem. Card + 12 Spiele Zelda, WCW/NWO R., 1080° Snowb., Allstar B. 2000, + 6 PS-Spiele 600,- DM, 18-20 Uhr, Tel.: 0170/9625248

Verk. 12 N64-Spiele z. B. Perfect Dark, Boxen 2000, Supercross 2000, Donkey Kong 64 und viele mehr, Preise nach Vereinbarung, Tel.: 06202/3967

N64, 2 Contr., R. Pak, Exp. P., 6 Sp. + Anl. für 220,- DM, u. SNES, 2 Contr. + Sp. + Super GB für 100,- DM, Mo-Fr. 14-20 Uhr, Tel.: 0174/7004720, wenn mögl. aus Raum Lippe

Verk. Pokémon Stadium + Spieleberater 95,- DM, Pokémon Gelb 30,- DM, alles mit Verpackung und Anleitung, außerdem Pokémon-Karten Tel.: 040/7106760

Pokémon-Snap + Anleitung und Star Wars Episode I Racer + Anleitung je 45,- DM + Porto, Barbara Küpper, Essiger Weg 14, 53881 Euskirchen

Verk. N64 + 4 C. + E. Pak + C. Pak + 2 R. Paks + 8 Sp. P. Dark, usw. höchst. 450,- DM, Actionvideo + N-Zone Heft + usw. gibt es gratis dazu! Tel.: 04843/2587 Henning

Verk. Pokémon Stadium inkl. Transfer Pak + Pokémon Gelb, VB, Banjo Kazooie 30,- DM, Chameleon Twist 20,- DM, Clay Fighter 64 20,- DM, Tel.: 0821/526963

Verkaufe N64 mit 17 Spielen + 2 Pads + C. Pak + Transfer Pak + Rote Edition, Preis nach VB, Tel.: 0511/2621465, fragt nach Eugen zwischen 16-20 Uhr

Siel: Pokémon Stadium inkl. Twincer Pak für 100,- DM, Mike Helbing Tel.: 04955/2252

Verkaufe N64 + 20 Spiele + 4 Pads + 2 Mem. Cards + Exp. Pak + Trans. Pak + Rumble Pak, Lenkrad, VB Preis 700,- DM, Tel.: 04171/3606 Christian Schröder

Verk. Zelda 64, DK 64 je 60,- DM, Turok 2, SW-Racer, Shadowman je 50,- DM, WCW Revenge, Lylat Wars je 40,- DM, Controller 10,- DM, alles inkl. Anl. + Verp., Tel.: 04956/3432

Verk. Banjo-Kazooie, F-Zero X, Fighters Destiny für je 50,- DM, alle Spiele mit Verp. und gut erhalten, Tel.: 04941/65096 o. jonaskrull@web.de

Verk. 1080°, Jet Force Gemini, Perfect Dark, Turok 2, F1 WGP 2, Top Gear Rally,

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

Preis nach VB, ruft an: 02163/89482, fragt nach Ben

Verkaufe Spiele: N64 zw. 30-60,- DM, SNES und Game Boy zw. 20-30,- DM, suche auch Holy Magic C., Gauntlet L., tausche auch, ruft ab 14 Uhr an Tel.: 06371/3562

Verkaufe Lylat Wars o. V., 1080°, DKR, F1 WG II, Super Mario 64, V-Rally, Star Wars RS, Mission: Imp., an Meistbietenden, sowie Atari 2600, Tel.: 0174/2045561 nach 17 Uhr

Verkaufe Legend of Zelda – Majora's Mask für 70,- DM, Pokémon Snap für 50,- DM, Mario Tennis für 40,- DM, ruft ab 14 Uhr an, Tel.: 02677/1780

C&C, XG2, WCW/NWO R., Star Wars RS je 40,- DM, Castlevania, M.I., NBA C.S., F-Zero X je 30,- DM, zzgl. 6,90,- DM Porto, Tel.: 09342/39054

Re-Volt, WWF Warzone, FIFA 98, Holy Magic Century (ohne Verpackung), schnurloser Controller je 30,- DM, zzgl. 6,90,- DM, Porto Tel.: 09342/39054

Verkaufe N64 und GBC, verkaufe auch Spiele einzeln! Wenn ihr interessiert seid, ruft unter 04630/855 an

Verk. N64 mit 2 Memory Cards und Rumble Pak mit diversen Spielen, Preis nach VB, Telefon 05407/7501, Mail: giebler1@freenet.de

Verk. N64 + 13 Spiele + Memory + Exp. Pak + 2 Pads + G-Force Tilt (hd.) + N64-Rucksack, alles sehr gut erhalten 600,- DM Tel.: 030/5104107 ab 16 Uhr

Verkaufe N64 + 2 Controller + Rumble Pak und Controller Pak + 6 Spiele für 250,- DM, Super Nintendo + 8 Spiele für 100,- DM, ruft an Tel.: 06071/34543 Bastian

Verkaufe für Game Boy Color Turok 3 u. V-Rally u. Street Fighter II, tausche auch alle drei gegen Army Men 64, Tel.: 0511/613490 ab 16.30 Uhr, fragt nach Daniel

Verkaufe Bomberman 64 für 25,- DM und NBA Hangtime für 30,- DM, tausche auch beide gegen WinBack o. Perfekt Dark, Tel.: 0511/61390 ab 16.30 Uhr, fragt nach Daniel

Verkaufe Rumble Pak 15,- DM, Rumble Pak mit 1 MB 20,- DM, Memory Card mit 8 MB 25,- DM, WCW Mayhem und Roadsters für je 35,- DM, Tel/Fax: 0231/123582

N64-Konsole + Zubehör 70,- DM, Extreme G, Tetrisphere, SuperStar Soccer je 30,- DM, PC-Gamepad 39,- DM, PC-Ego Shooter 60,- DM, zzgl. Versandkosten, Tel.: 06029/996910

Verk. N64 mit 4 Controllern, 2 C. Paks, 2 Rumble Paks, 21 Spiele (Zelda 1 u. 2, P. Dark) verkaufe Spiele auch einzeln oder tausche gegen einen Dreamcast, Tel.: 06332/905966

Verkaufe Mr. B. für 500,- DM, DK 64 50,- DM, F1 World Grand Prix II 40,- DM, Lamborghini 20,- DM, Mario und Mario Kart je 30,- DM, Tel.: 05136/81069

Fairplay Games, Computer & Videospiele-Versand, The World of Pure Gameplay, Tel.: 034204/37842, Fax: 034204/37843

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche 4 N64-Spiele (Star Wars Rogue Squadron, Star Wars Racer, ISS 98, Extreme G) gegen Sony PlayStation mit MC und 1-2 Spielen + 80 DM in bar, Tel.: 07141/918312, Tim

Tausche Glover und WCW/NWO Revenge gegen Xploder oder andere Ego-Shooter oder Beat 'em ups! Tel.: 05606/53743, fragt nach Vincent

Hi! Ich verkaufe Formel 1 WGP 2 55,- DM, außerdem tausche ich Mission Impossible gg. Twine, suche Mario T., biete 80,- DM, Tel.: 02763/7329

Hallo Freunde! Ich will F-Zero X loswerden, wer es haben will und dafür V-Rally hergibt, meldet sich bitte bei Matthias, Tel.: 07135/13640, ruft an!

Tausche Pokémon Stadium gegen Zelda 1 und Mario 64, Sebastian Freier, Häldenstr. 36/1, 74172 Neckarsulm

Tausche: PlayStation + 1 Controller + 35 Spiele (Driver usw., 4 Tragetaschen + 1 Memory Card) gegen N64 mit 4 Controller, ruft an! Tel.: 0395/5826522, fragt nach Hans!

SUPER NINTENDO

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche für SNES Secret of Evermore mit Spieleberater, ab 17 Uhr, Thomas, Tel.: 08761/5786 oder 0179/4061219

Suche Donkey Kong Country 3, Tel.: 05242/42936

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES-Spiele (je 20,- DM) und Super Game Boy (20,- DM), Tel.: 09181/1542

Verk. SNES + 2 Controller + SGO + 10 Spiele (Lufia, Terranigma) für 150,- DM, Tel.: 039481/89097, fragt nach Saskia

GAME BOY

Suche Dragon Ball Z oder Dragon Ball Z2 für den Game Boy, kaufe oder tausche, Tel.: 0179/1652861

Suche Dragon Quest Monsters für Game Boy, bitte gut erhalten, biete bis zu 65,- DM, Tel.: 05494/1244, fragt nach Lars

Verk. alle 151 Pokémon für GB, Level & Attacken nach Wahl, 2 für 5,- DM, Zugang zu Bills-Garten für 10,- DM bei 40,- DM + GB-Spiel, Tel.: 01745/830572

VERKAUFE GAME BOY

Ich verkaufe Warioland 3 35,- DM, Joust De Fender 17 DM, Gexen + Ent. The Gecko 10,- DM, alles mit Anl. u. Verpackung, ruft an unter Tel.: 040/8300487, fragt nach Nils

Fairplay Games, Computer & Videospiele-Versand, The World of Pure Gameplay, Tel.: 034204/37842, Fax: 034204/37843

Verkaufe alle meine Pokémon-Sammelkarten, alle in 1a-Zustand, über 150 Karten + 20 seltene z. B. Piepi, Garados, Machomei, ruft an bei 07668/902256, fragt nach Chris

Pokémon Snap für 50,- DM, inkl. Verpackung und Anleitung, Tel.: 05772/939433, fragt nach Daniel

SONSTIGES

Suche gut erhaltene NES-Spiele, ruft an unter Tel.: 0727/152488, fragt nach Marco

Verkaufe Game Boy Color u. 2 Spiele: M:I u. Worms A. und auch noch FF VII u. Drücker für PS1, Tel.: 0162/3271796 ab 2 Uhr

Verkaufe Pokémon Sammelkarten z. B. Turtok, Bisaflor, Zapdos, bitte Liste anfordern, Tel.: 0703/1274944 fragt nach Christian

Suche Brieffreunde, bin 13 Jahre alt, liebe Game Boy, Maga + Ami, zeichnen und Science Fiction, Michelle Evers, Rhiemsweg 89, 22111 Hamburg

SUCHE SONSTIGES

Suche für NES: Beetlejuice, Bugs Bunny, Faria, Adv. Quest, Gargoyle's Quest, Dizzy, Rainbow Island, C. Spacehead, Troll, N. C. 1990-96, Tel.: 0171/9686851, Hajo

Suche Castlevania 2, Simpsons, Quest für den NES, Tel.: 08761/5786 oder 0179/4061219 ab 17 Uhr, Thomas

Suche die vier verschiedenen Kinokarten für Pokémon 2, die man im Kino bekommt (Mew usw.) bez. 10,- DM o. tausche Poké-Karten, Tel.: 0172/1067560

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe Pokémon-Karten und PlayStation-Spiele, Monopoly, GTA + London und Hercules, Tel.: 0178/6907364, Flo, ab 16-20 Uhr

Verkaufe Pokémon-Karten! Habe viele Holos und seltene, sowie Hüllen und Ordner, Tel.: 0711/386722, fragt nach Kevin

Pokémon Gelb für 45,- DM und Snap für 125,- DM und 1 Controller für 50,- DM, Tel.: 08442/7771 oder 0044/012170599, fragt nach Oliver, für 5,- DM Mew

Verk. PlayStation + Contr. + Memory Card + 6 Spiele (C&C, FIFA 99, Metal Gear Solid, Tony Hawk, Toca 2, Formel 1 97), Tel.: 039005/6110 Preis VB, fragt nach Martin

Wir verkaufen gebrauchte PC und Nintendo-64-Spiele unter: www.schaudrauf.de/spieleversand od. Tel.: 01805/28130154113 (24 Pf./Min.)

Verk. diverse N64 u. GBC-Spiele, alles in gutem Zustand mit Anl. u. Verp., Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0221/7602049, fragt nach Andi

Verkaufe und tausche Pokémon-Sammelkarten u. suche unter anderem Glurak, habe Simsala u. a. Tel.: 036962/20567 ab 17 Uhr, fragt nach Jessica, tausche fair!

DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER

Hier die Gewinner der Preisverlosungen aus der N-Zone 12/2000 und 01/2001

Pokémon Zone: PokéROM-Gewinnspiel:

Kevin Harsdorf, Wuppertal - Frank Hoger, Stuttgart - Sara Klein, Kiel - Anna Klosmann, Schwerin - Sebastian Lang, Cuxhaven - Maria Lister, Mülheim - Christian Werner-Istof, Trier - Holger Widule, Leinfelden-Echterdingen - Gerd Zacharias, Hannover - Helga Züblin, Berlin

Jahres-Gewinnspiel:

Sigrid Albach, Brunsbüttel - Moritz Änder, Rosenheim - Michael Bänsch, Marburg - Kirsten Bauer, Heilbronn - Marius Böhm-Sanders, Metzingen - Paul Boll, Magdeburg - Hilde Bregens, Konstanz - Anna Bürkle, Bottrop - Claude Durac, Mainz - Jens-Peter Engelbrecht, Frankfurt/Oder - Martina Fauck, Ansbach - Jürgen Freund, Saarlouis - Bettina Geisler, Kirchheim - Kai Hacke, Görlitz - Miriam Hahnefeld, Cottbus - Sybille Hanke, München - Ernst Heinrichs, Bergisch-Gladbach - Wolfgang Hermann, Hanau - Carsten Hiltmann, Hamburg - Claudia Hofer, Lübeck - Jürgen Isznitz, Gronau - Antonia Janders, Uelsen - Thilo Janoviak, Eschborn - Karin Kaltschmidt, Neu-Ulm - Udo Kautscher, Winterberg - Jonathan Kießner, Staufenberg - Horst Kormann, Dortmund - Günter Krämer, Dorsten - Martin Kuhn, Düren - Benjamin Lauf, Gießen - Johannes Legstein, Kiel - Harald Lorenzsen, Flensburg - Wolfgang Lutter, Weimar - Wilfried Mabach, Frankfurt - Sepp Mayer, Essen - Fritz Meinhart, Fürstenfeldbruck - Tanja Milovic, Cham - Kaspar Mitterhausen, Baiersdorf - Herbert Muck, Dresden - Sven Mühlmann, Euskirchen - Saskia Müller, Regensburg - Andy Münch, Dortmund - Peter Niemann, Gera - Helmut Orsick, Iserlohn - Andrea Ottersdorfer, Greifenstein - Bärbel Pfrempf, Magdeburg - Joachim Renneder, Neuss - Hans Richter, Koblenz - Andreas Riegel, Kiel - Herbert Schmiet, Trier - Daniel Schniegel, Halle - Sebastian Schwarz, Frankfurt/Oder - Carin Söhnle, Apen - Thomas Susanne, Uelzen - Lars Trautmann, Kaiserslautern - Harald Tusch, Neunkirchen - Waller Ulrich, Iserlohn - Daria Vukic, Braunschweig - Achmed Weiß, Schweich - Thomas Weiss, Stuttgart - Kimberly Zachel, Offenbach

WWF-No-Mercy-Gewinnspiel:

Robert Bechtel, Duisburg - Lars Müller, Dettingen - Christine Samsa, Tauberbischofsheim - Bert Schildknecht, Gauting - Sandra Wirth, Meppen

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Es hatte sich ja in den letzten Ausgaben schon angedeutet: Mickey's Speedway USA bietet mehr, als Otto Normalspieler auf den ersten Blick zu erkennen vermag. Ein besonders guter Grund für uns, all die kleinen Goodies dieser Comic-Raserei mal genauer unter die Lupe zu nehmen. Frohlocken werden aber auch Star-Wars-Fans, die dank der ultimativen Levelanwahl den Kampf um Naboo zu ihren Gunsten beeinflussen können. Möge der Highscore mit euch sein!

Euer Jean-Reiner Jung

Star Wars: Episode I – Battle for Naboo

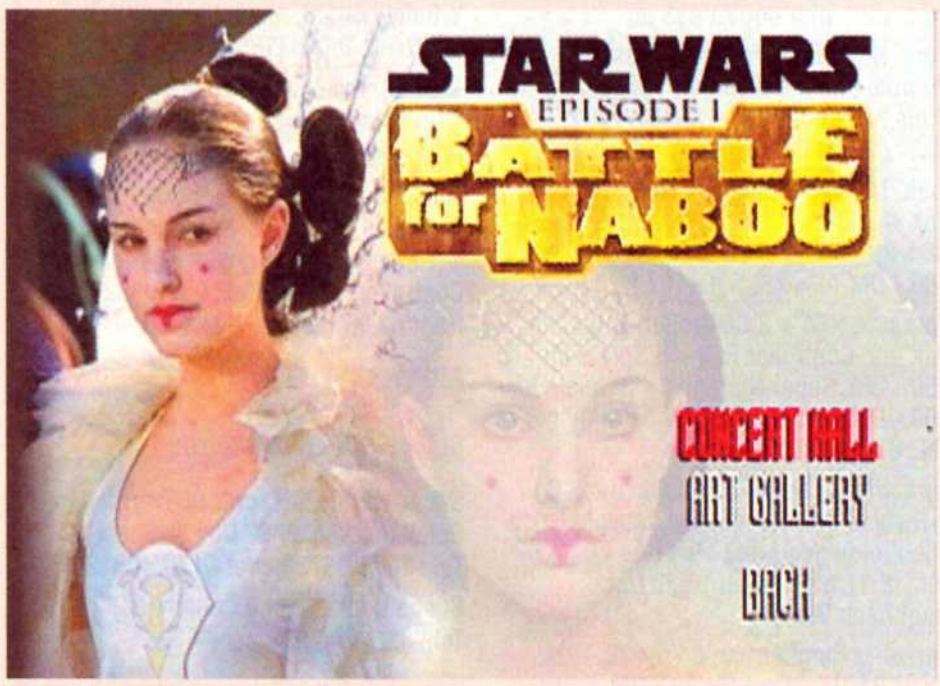
Seit der letzten Ausgabe haben sich noch ein paar weitere Passwörter für die *Star Wars*-Vorzeige-Ballerei aufgetan. Die Codes werden immer noch im Passwort-Menü eingegeben und funktionieren auch bei der deutschen Version.

LEC&FIVE .....Alle Levels und der Handelsföderations-Bonuslevel werden freigeschaltet.
DRJEKYLL .....Merkwürdiger Horizont
WAKEUP .....Musik-Menü

DA SCHAU HER! Der geheime Level der Handelsföderation.

IN GEHEIMER MISSION Mit Dr.-Jekyll-Cheat noch witziger.

AUFWACHEN, BITTE! Das Passwort wird schnell eingegeben und dann geht es in den Konzertsaal.



DIE KÖNIGIN HÖRT ZU! Beim Schleswig-Holstein-Musik-Festival stößt man selten auf solche Ehrengäste.

Game-Boy-Cheats&Codes

Game-Boy-Xploder-Codes

Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

102 DALMATINER
Unendlich Leben D24206E
Unendlich Energie D212E04
Unbesiegbar D225C04
Schlüssel bereits im Besitz.....D229B04
Rette einen Welpen, um den Level zu beenden D289204

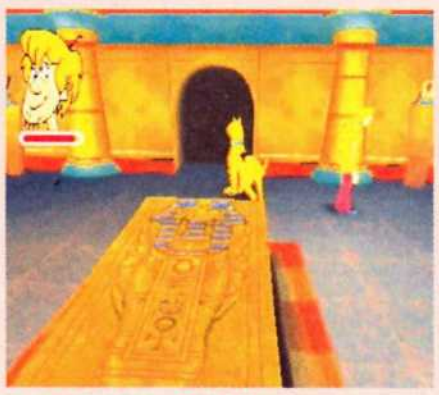
THE GRINCH
Unendlich Leben D233E6E
Unendlich Zeit.....D81216E

Scooby-Doo! Classic Creep Capers

Level überspringen:
Während ihr spielt und Shaggy steuert, haltet ihr die L-Taste gedrückt und drückt dann C-oben, C-unten, C-oben, C-unten, oben, unten, oben, unten, rechts, links, rechts und links.

Unendlicher Mut:
Wie zuvor haltet ihr während des Spiels die L-Taste gedrückt und betätigt dann C-oben, C-links, C-unten, C-oben, C-unten, oben, rechts, unten, links, oben, links, unten, rechts, oben und unten.

KEINE ANGST! So ist das Museum richtig angenehm.



PHARAO-FLUCH Ich beame mich in einen späteren Level.

102 Dalmatiner (Game Boy Color)

„Gebt mir die Mini-Games!“ Schon geschehen. Wer schon immer mal auf dem Game Boy Color Farben mischen oder Memory spielen wollte, findet bei dem wuselnden Welpenhaufen seine Erlösung.

Farbspiel: .....Panzer, Würfel, Würfel, Würfel
Memory: .....Panzer, Würfel, Würfel, Panzer

San Francisco Rush 2049 (Game Boy Color)

Zugriff auf alle Rennstrecken gefällig? Mit den folgenden Codes gar kein Problem.

2. Strecke .....MADTOWN
3. Strecke .....FATCITY
4. Strecke .....SFRISCO
5. Strecke .....GASWRKZ
6. Strecke .....SKYWAYZ
7. Strecke .....INDSTRL
8. Strecke .....NEOCHGO
9. Strecke .....RIPTIDE

Mickey's Speedway USA

Mickey steckt voller Überraschungen. Selten gab es so viele Belohnungen für das erfolgreiche Durchspielen eines Titels. Damit ihr auch wisst, worauf ihr euch konzentrieren müsst, haben wir hier ein kleines Sammelsurium aufgestellt.

Turbo-Start
Wenn die dritte Ampel aufleuchtet, wartet ihr einen kurzen Moment und steigt dann aufs Gas.

BONUSFAHRER
Als Trick fahren
Donalds zweiter Neffe erscheint, wenn ihr die ersten drei Kurse im Amateur-Modus mit einem Goldpokal gewonnen habt.
Als Track fahren
Der dritte Neffe tritt in Aktion, wenn ihr die ersten drei Cups im Halb-Profi-Schwierigkeitsgrad gewonnen habt.
Als Primus von Quack fahren
Ziemlich schwierig: Gewinne alle Cups im Profi-Modus mit einem Goldpokal.
Bonusstrecken
Gewinnt einen Goldpokal in den ersten drei Kursen im Profi-Modus. Daraufhin sollten sich folgende Strecken öffnen: Yellowstone, Everglades, Malibu und Washington D.C.
Bonustrecke New Orleans
Hierfür müsst ihr in allen Cups einen Platinpokal eingeheimst haben. Daraufhin geht ihr auf die Trainingsstrecke und überfahrt 20 Eier. Sobald ihr das zwanzigste Ei erwischt, ertönt ein Sound und beim Zeitfahren steht die New-Orleans-Strecke offen.
Geheime Bonusstrecke
Wenn ihr alle vier Rennauto-Teile eingesammelt habt, öffnet sich der Zugang zu einem weiteren, geheimen Streckenkurs.

SONDER-AUSSTATTUNG
Digitaler Tacho
Wer lieber mit einer digitalen Tachoanzeige fährt, sollte sich bemühen, den Turbo-Trubel-Cup mit einem Platinpokal abzuschließen. Hinterher kann man zwischen analogem und digitalem Tacho wählen.
Negative Münzen
Wenn ihr euch den Platinpokal auf der Motor-Mania-Strecke holt, erhöhen die eingesammelten Münzen die Geschwindigkeit nicht mehr, sondern senken sie.
Schrei-Tüte
Wenn ihr euch auf den Strecken Turbo-Trubel, Motor-Mania und Asphalt-Alptraum einen Goldpokal holt, wird die Hupe abgeschaltet und ihr hört stattdessen das Geschrei des Fahrers.
Kleine Fahrer
Sobald ihr den Platinpokal im Spiegel-Modus der Asphalt-Alptraum-Strecke gewonnen habt, könnt ihr mit Mini-Fahrern über die Strecken heizen.
Bunter Schleim
Gewinnt einen Gold- oder Platinpokal in den ersten drei Strecken, um anstelle des grünen Schleims auf Regenbogenfarben umzusteigen.
Unendliche Continues
Unbegrenzte Versuche bekommt ihr, sobald ihr euch im Flinke-Flitzer-Cup den Goldpokal geholt habt.
Turbo-Felder ausschalten
Holt ihr den Platinpokal auf der spiegelverkehrten Flinke-Flitzer-Strecke so gibt es auf den Strecken keine Beschleunigungsfelder mehr.
Musik-Box
Das Sound-Menü wird freigeschaltet, sobald ihr im gespiegelten Finale Furios den Platinpokal gewonnen habt.
Abspann
Der Traum aller Spieler: Das Spiel gilt als durchgespielt und belohnt euch mit dem Abspann, sobald ihr im Profi-Modus das Finale Furios mit einem Goldpokal abgeschlossen habt.

DIE MAUS HAT'S DRAUF! Mit allen Extras im Überblick kann Mickey gut lachen und die Meisterschaft in Angriff nehmen.

STAR WARS: EPISODE I
BATTLE FOR NABOO

➤ **Genre**
Action
➤ **Spieler**
1
➤ **Hersteller**
THQ/LucasArts
➤ **Internet**
www.LucasArts.com

Naboo in Not! Die unbarmherzige Handelsförderation hat den friedlichen Planeten in ihre Gewalt genommen. In der Rolle von Gavyn Sykes liegt es an euch, die Droiden-Invasionstruppen zu schlagen. Unsere Komplettlösung gibt euch hilfreiche Tipps!

ALlgemeine Spieltipps

- Benutzt häufig den R-Button, der für schnellere Turns zuständig ist, um eure Gegner nie aus den Augen zu verlieren.
- Benutzt euren Radar. Er ist die nützlichste Anzeige in eurem Head-Up-Display. Der orangefarbene Ausschnitt zeigt euch die Richtung, in die ihr fliegen müsst, um euren nächsten Auftrag zu erledigen.
- Sucht überall in den einzelnen Stages, um einen Bonus zu finden.
- Lernt es, Schüssen durch seitliches Rollen auszuweichen.
- Teilt euch eure Raketen und Torpedos sorgfältig ein, um stets einige für größere Gegner übrig zu haben.
- Ballert auch auf größere Entfernung auf eure Ziele. Jeder Treffer zählt.
- Kein Dauerfeuer! Schießt nur, wenn ihr auf Feinde zielt, da sich sonst eure Treffsicherheit verringert (wichtig für Medaillen!).
- Habt ein Ohr für Funknachrichten von euren Verbündeten, um stets über das Geschehen informiert zu sein und hilfreiche Hinweise zu erhalten.

Mission 1: „Flucht aus Theed"

Was sind meine Missionsziele?

Wie der Name der Mission schon verrät, müsst ihr aus dem von der Handelskonföderation besetzten Theed entkommen. Des Weiteren muss Captain Kael von euch sicher aus Theed herausgebracht werden. Als Fortbewegungsmittel dient euch in dieser Mission der Flash Speeder.

Wie kann ich der Konföderation entkommen und Captain Kael retten?

Zuerst solltet ihr euch von den lästigen Kampfdroiden befreien, die sich in den Straßen von Theed tummeln, und mithilfe eures Radars Captain Kael ausfindig machen. Habt ihr ihn dann auf dem großen Platz nach dem dunklen Tunnel gefunden, solltet ihr die Droiden ausschalten, die dem Captain an den Kragen wollen. Folgt Kael, bis er erneut eure Hilfe gegen angreifende Droiden benötigt. Nachdem ihr diese auch noch ausgeschaltet und Kael bis zum Zentrum von Theed gefolgt seid, gilt es lediglich, vier weitere rollende Droiden und einen Panzer in Schutt und Asche zu verwandeln und ihr habt die erste Mission erfolgreich bestanden.

Wie kann ich die Goldmedaille bekommen?

Um die Goldmedaille in der ersten Mission zu erhalten, dürft ihr eure Zeit nicht mit dem Abschießen einzelner Droiden verschwenden, sondern ihr müsst versuchen, schnellstmöglich die Levelziele zu erreichen. Es gilt, möglichst viele Droiden mit wenigen Schüssen zu erledigen. Ignoriert die Panzer bis auf den letzten, den ihr mit einigen gezielten Raketenschüssen zerstört. Um den Bonus zu erhalten, müsst ihr den Panzer im Tor am Ende der Straße, in der Kael zum letzten Mal gestoppt wird, abschießen und in das Gebiet hinter dem Tor fliegen.

Mission 2: „Neimoidian Plunder"

Welche Aufgaben muss ich in dieser Mission erfüllen?

Hier gilt es, den Captain zu eskortieren und nebenher Zivilisten und deren Hab und Gut vor den Einheiten der Handelskonföderation zu schützen.

Wie kann ich Captain Kael und die Farmer beschützen?

Zu Beginn der Mission ist es eure höchste Priorität, dem Captain den Rücken freizuhalten. Fliegt hinter ihm her und erledigt sofort alle Angreifer. Achtet dabei darauf, dass ihr nicht auf Kael feuert. Als Nächstes müssen die Farmer und ihr Eigentum vor den feindlichen Truppen beschützt werden. Schaltet die

RASANT Beim Luftkampf sind schnelle Reaktionen gefragt.

Gegner mit gezielten Schüssen aus, aber vergesst dabei nicht, Kael zu beschützen. Danach folgt ihr Kael bis zur Brücke, wo ihr ihn überholt und euch mithilfe von Raketen um die Panzer am Ende der Brücke und auf der vorausliegenden Straße kümmert. Nun tauscht ihr euer Vehikel gegen einen Police Cruiser und bringt den Captain sicher und wohl behütet ans Ziel. Um in dieser Mission die Goldmedaille zu erhalten, solltet ihr wiederum wenig Zeit mit einzelnen Gegnern verschwenden, sondern versuchen, die Levels schnellstmöglich mit einer guten Treffsicherheit zu beenden.

Mission 3 „Naboo Bayou"

Was muss ich in dieser Mission erledigen?

Hier gilt es zuerst, die Hausboote zu beschützen, um dann mithilfe von deren Bewohnern ein kleines Dorf ausfindig zu machen. Dieses Dorf und vor allem Officer Vedd müsst ihr beschützen, damit ihr einerseits militärische Unterstützung und andererseits Informationen von den Dorfbewohnern erhaltet.

Wie kann ich die Hausboote und die Dorfbewohner beschützen?

Knöpft euch gleich zu Beginn der Mission die feindlichen Boote, von denen die Hausboote angegriffen werden, vor. Nachdem ihr diese zerstört habt, greifen euch zwei Jäger an, denen weitere vier Jäger folgen. Habt ihr die Hausboote erfolgreich verteidigt, erfahrt ihr, wo sich das Dorf befindet. Dort müsst ihr Officer Vedd gegen etwa sieben weitere Jäger zur Seite stehen. Gelingt es euch, den Officer zu retten, verspricht euch dieser seine Unterstützung und ihr habt die Mission erfolgreich beendet.

Mission 4 „Smugglers Alliance"

Worum geht es in dieser Mission?

Ziel dieser Mission ist es, ein geheimnisvolles Schmugglerschiff in den Bergen zu finden, das euch im Kampf gegen die Handelskonföderation äußerst hilfreich sein kann. Beschützt das Schmugglerschiff, säubert die Gegend von Truppen der Handelskonföderation und versucht zudem, so vielen Zivilisten wie möglich zu helfen.

Wie kann ich das Schmugglerschiff und die Bevölkerung vor den Panzern und Droiden schützen?

Zu Beginn müsst ihr das einzelne Gebäude vor euch von den Droiden befreien. Ist dies erledigt, folgt eurem Radar, bis ihr das Schmugglerschiff sehen könnt. Auf dem Weg müsst ihr euch ständig gegen Droiden zur Wehr setzen. Fliegt nun rechts an der Schlucht entlang und erledigt sämtliche Widersacher, bevor sie dem Schmugglerschiff oder euch Schaden zufügen können. Panzer sollten zuerst zerstört werden, da sie eine große Feuerkraft haben und somit weitaus gefährlicher als Droiden sind. Hebt euch genügend Raketen für die Panzer auf, um sie schneller beseitigen zu können. Nachdem ihr den letzten Panzer auf der Brücke in Schutt und Asche verwandelt habt, ist das Schmugglerschiff in Sicherheit und der Dank der Crew ist euch sicher.

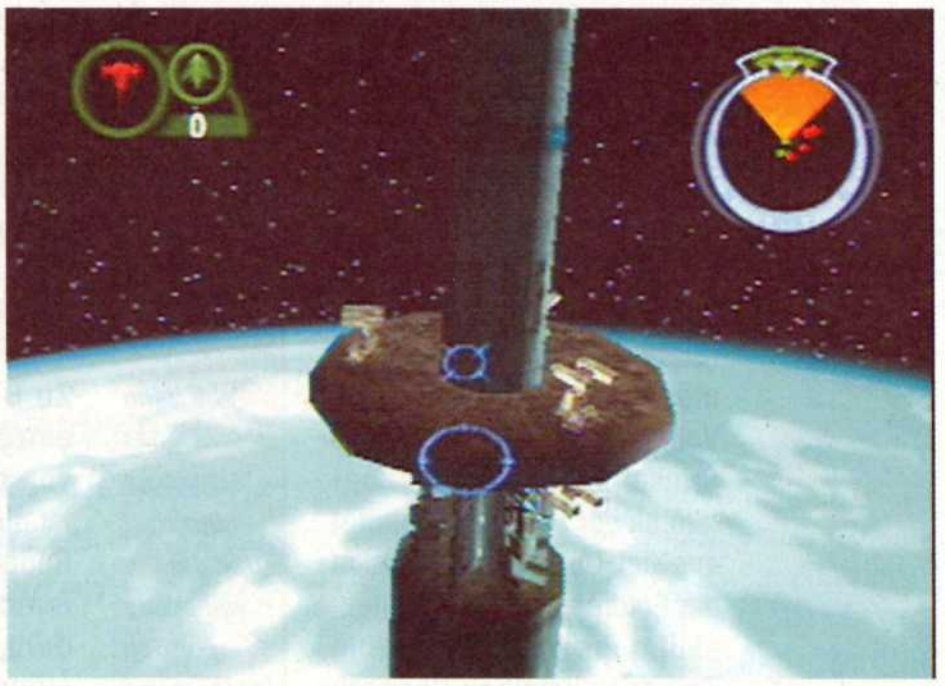
Wo finde ich den Bonus und was bewirkt er?

Den Bonus erhält man, wenn man zu Beginn der Mission sämtliche Droiden, die das einzelne Gebäude angreifen, zerstört. Besonders auf die beiden Nachzügler ist hierbei zu achten, da es diese beiden Zeitgenossen auf den Lenker eines blauen Speeders abgesehen haben. Wenn ihr ihn von seinen Peinigern befreit habt, führt er euch zu einem Einsiedlerhof, wo ihr von ihm mit einem Waffen-Power-up belohnt werdet. Dieses Power-up funktioniert nur in Verbindung mit dem Heavy STAP und dem Flash Speeder.

Mission 5 „Hutt's Retreat"

Welche Aufträge warten in dieser Mission auf mich?

Das Schmugglerschiff aus der vierten Mission muss von euch weiterhin sicher bis zum Versteck der Schmuggler eskortiert werden. Helft den Schmugglern, ihr Versteck gegen die Konföderation zu verteidigen und rettet gefangene Naboo-Piloten aus dem Außenposten der Handelskonföderation.



Wie gehe ich am besten vor, um das Schiff erfolgreich zu beschützen?

Fliegt dem Schmugglerschiff voraus und beseitigt alles, was euch so an Feinden in die Quere kommt. Nach dem ersten Kampfabschnitt habt ihr die Möglichkeit, euer Vehikel zu wechseln. Ihr könnt euren Speeder gegen einen Cruiser eintauschen. Die Wahl solltet ihr davon abhängig machen, mit welchem Gefährt ihr besser zurechtkommt, da im weiteren Spielabschnitt viele Gegner auf euch warten. Nun müsst ihr eure Flugkünste beweisen und am besten alles, was euch in die Quere kommt, wie Panzer, Minen und Gefechtstürme, zerstören.

Was passiert, nachdem ich das Schmugglerschiff sicher in das Versteck gelotst habe?

Beim Schmugglerversteck angekommen, müsst ihr dieses gleich gegen angreifende Truppen verteidigen. Ist euch das gelungen, startet ihr mit euren Verbündeten einen Gegenangriff auf den Außenposten der Konföderation. Wichtig hierbei ist, dass ihr zuerst die gefährlichen Gefechtstürme zerstört, bevor ihr euch um Panzer und Droiden kümmert. Achtet darauf, nicht zu viele Gebäude zu zerstören, da sich in ihnen gefangene Naboo-Piloten befinden. Sind diese befreit, habt ihr auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

Mission 6 „Disruption of Comm 4"

Wie lauten meine Missionsziele?

Um einen Angriff auf die Konföderation auf Naboo zu starten, muss das Kommunikationsnetz der Gegner zerstört werden. Eure Aufgabe ist es, den Kommunikationssatelliten in Schutt und Asche zu legen, damit eure Verbündeten mit der Invasion beginnen können.

Wie kann ich den Schild um den Kommunikationssatelliten deaktivieren?

Um den Schild außer Kraft zu setzen, müssen zuerst drei kleine Satelliten zerstört werden. Ihr findet diese, indem ihr eurem Radar folgt. Benutzt hierfür lediglich euren Blaster und hebt euch die Raketen bis zum Angriff auf den Hauptsatelliten auf. Habt ihr die kleinen Satelliten ausgeschaltet, verliert der große Satellit seinen Schutz und kann von euren Einheiten angegriffen werden. Gefährlich sind in dieser Mission v. a. im All treibende Minen und unzählige gegnerische Jäger.

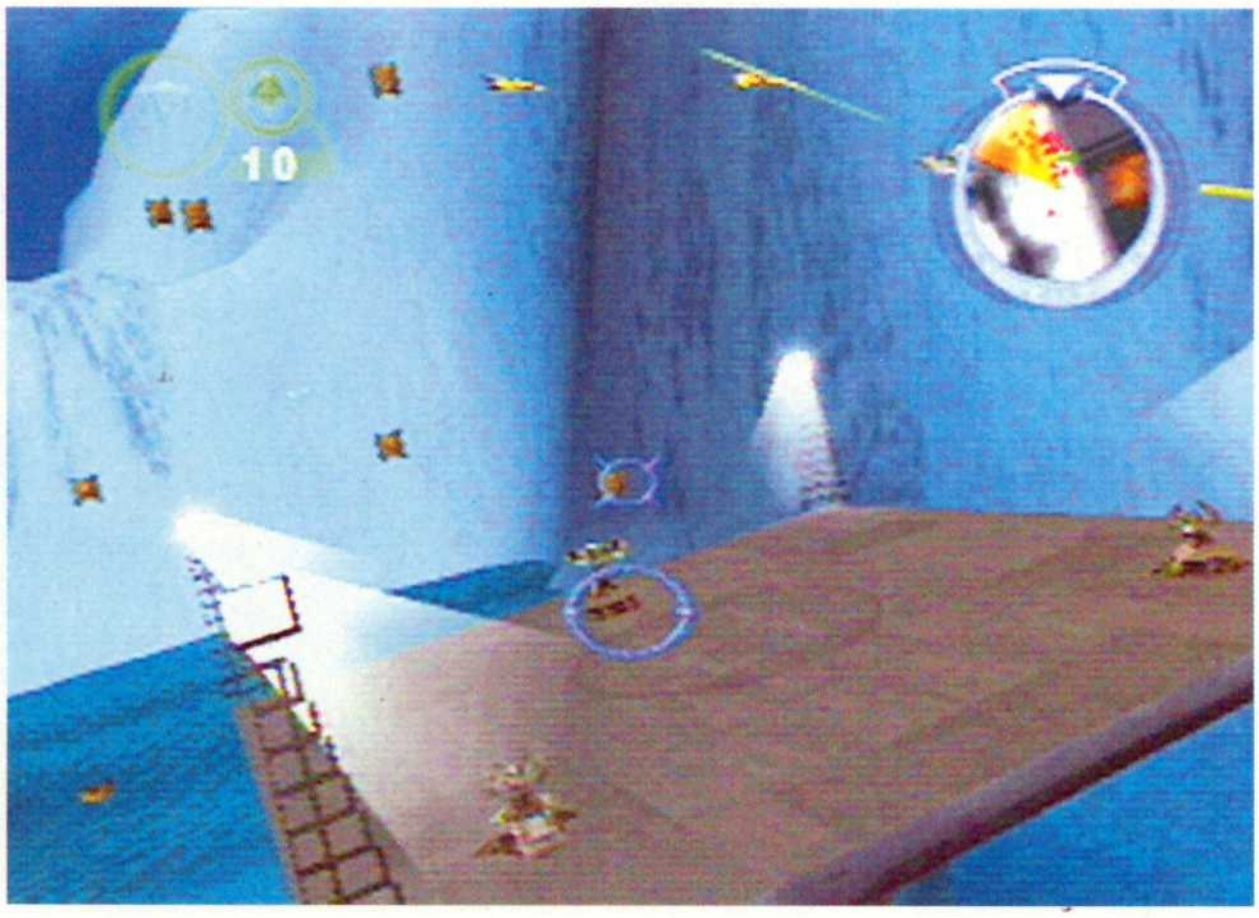
Wie gehe ich am besten vor, um den Kommunikationssatelliten zu zerstören?

Zuerst müsst ihr sämtliche Geschütze, die sich auf bzw. unter der Ebene in der Mitte vom Satelliten befinden, außer Gefecht setzen. Um Zeit zu sparen, was vor allem auf der Jagd nach Medaillen wichtig ist, solltet ihr Raketen benutzen. Sind erst einmal die Geschütze zerstört, nimmt das Schicksal seinen Lauf und der Satellit explodiert. Nun kann der Angriff auf die Handelskonföderation gestartet werden.

Mission 7 „Glacial Grave"

Welche Aufgaben muss ich in dieser Mission erfüllen?

Diese Mission beschränkt sich hauptsächlich auf das Zerstören von allem, was zur Handelskonföderation gehört. Dazu zählen Kanonenboote, Geschütze, Starfighter und Stützpunkte. Des Weiteren müsst ihr euren Naboo-Starfighter gegen ein Kanonenboot tauschen, um euch auf dem Wasser fortbewegen zu können.



Wie soll ich in dieser Mission vorgehen?

Der Radar spielt in dieser Mission eine tragende Rolle. Orientiert euch an ihm, um sichergehen zu können, dass ihr keinen gegnerischen Stützpunkt vergesst. Wichtig ist, dass ihr sämtliche Gefechtstürme und Geschütze in Schutt und Asche legt, da diese euch mit ihren Schüssen einerseits großen Schaden zufügen und weil dies andererseits für die Erfüllung der Missionsziele notwendig ist. Achtet auf Funksprüche, um euren Verbündeten im Notfall zur Seite stehen zu können. Folgt ihr dem Radar, werdet ihr die Möglichkeit haben, auf einem Hangar euren Starfighter gegen ein Kanonenboot zu tauschen. Nehmt das Boot und fahrt den Fluss unter Zuhilfenahme des Radars entlang. Dabei ist es ebenfalls wichtig, dass alle am Ufer liegenden Geschütztürme von euch zerstört werden. Am Ende der Mission muss ein Tor bzw. eine Schleuse gewaltsam geöffnet werden. Fahrt durch diese hindurch und die Mission wurde erfolgreich beendet.

Wo kann ich den Bonus finden?

Der Bonus, den ihr euch in dieser Mission verdienen könnt, ist ein Upgrade für eure Bomben. Um ihn zu finden, müsst ihr kurz vor dem Ende des Levels nach einem Stützpunkt Ausschau halten, der von drei Geschützen gesichert wird. Flussaufwärts von hier aus kann man sich das Kanonenboot besorgen, flussabwärts hingegen findet ihr einen Stützpunkt, der von vier normalen Geschützen und einem Raketengeschütz bewacht wird. Zerstört sämtliche Verteidigungsanlagen und Gebäude und ihr erhaltet das Upgrade für eure Bomben.

Mission 8 „The Andrever River"

Was muss in dieser Mission erledigt werden?

Hauptziel dieser Mission ist es, mit eurem Kanonenboot Gefangene aus den Arbeitslagern der Konföderation zu befreien.

Wie kann ich die Gefangenen befreien?

Um das Gefangenlager zu erreichen, müsst ihr erst den Fluss entlangfahren. Achtet dabei auf im Wasser treibende Minen und Geschütze, die meist hinter Ecken versteckt sind. Haltet stets eure Augen offen, um nicht über eine Mine zu fahren. Zerstört sie am besten mit eurem Blaster, bevor sie euch Schaden zufügen kann. Wenn euch feindliche Jäger angreifen, zögert nicht, diese vom Himmel zu holen. Folgt weiterhin eurem Radar, bis ihr zum Arbeitslager kommt, wo ihr die Gefangenen befreien müsst. Dies gelingt euch, indem ihr zwei Generatoren zerstört. Euer Radar wird euch helfen, diese ausfindig zu machen. Ist dies erledigt, versuchen einige Boote zu fliehen, um die Konföderation zu alarmieren. Vernichtet sie, bevor ihnen dies gelingt. Folgt weiterhin eurem Radar bis in einen anderen Teil des Camps und schaltet dort alle Geschütze und Jäger aus. Habt ihr dies erledigt, ist die Mission erfolgreich bestanden.

Mission 9 „Sanctuary"

Worum geht es in dieser Mission?

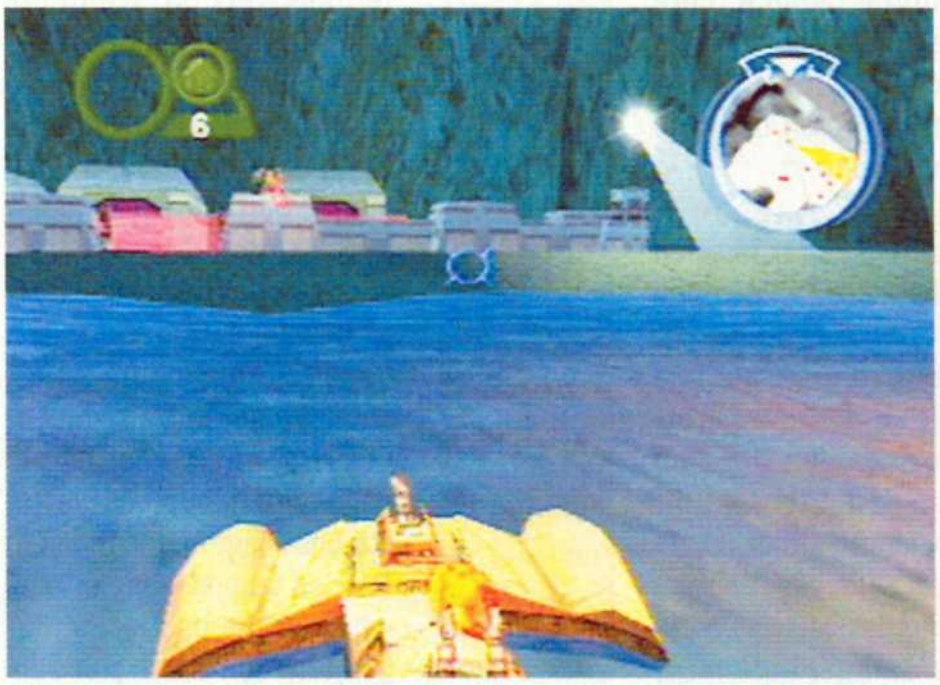
Eure Hauptaufgabe ist es, die in der letzten Mission befreiten Zivilisten durch ein Tal hindurch in Sicherheit zu bringen.

Wie kann ich die von mir befreiten Zivilisten schützen?

Zu Beginn solltet ihr den Tunnel an der rechten Uferseite, aus dem die Panzer herausrollen, zerstören, damit der Nachschub der Konföderation unterbrochen wird. Als Nächstes empfiehlt es sich, die Boote der Befreiten vor angreifenden Panzern und AATs zu schützen. Nun müsst ihr euer Kanonenboot in der Halle am Wasser gegen einen Naboo Fighter oder einen Police Cruiser einteilen. Damit solltet ihr euch um Angreifer aus der Luft kümmern und euren Verbündeten den Weg durch das Tal freischießen. Während ihr die Zivilisten durch das Tal eskortiert, müsst ihr euch häufig gegen Panzer, AATs und feindliche Jäger wehren, wobei es wichtig ist, dass Panzer, die dem Konvoi im Weg sind, zuerst eliminiert werden. Begleitet den Konvoi sicher bis zum Ende des Tals und ihr habt die Mission bestanden.

Wo kann ich den Bonus finden?

Den Bonus, ein Upgrade für eure Laser-Kanone, findet ihr kurz vor dem Ende des Tals, wenn ihr seitlich einem schmalen Pfad folgt. Folgt diesem, bis ihr in ein Gebiet kommt, in dem in der Mitte eine Anhöhe mit einer Landebahn zu finden ist. Am Ende dieser Landebahn könnt ihr das Laser-Upgrade finden.



Misson 10 „Search for Captain Kael"

Was sind die Inhalte dieser Mission?

Ihr müsst den verschwundenen Captain Kael finden und darüber hinaus einen Angriff der Konföderation auf ein Bergbauareal stoppen. Des Weiteren müssen gegnerische Transporter zerstört werden, bevor sie entkommen können.

Wie finde ich Kael?

Für die Suche nach dem Captain ist euer Radar von großer Bedeutung. Folgt ihm und lasst euch nicht von den kleinen Droiden aufhalten. Ihr kommt an eine Brücke, die von zwei Panzern versperrt wird. Schaltet die beiden aus und folgt weiterhin eurem Radar. Nun kommt ihr zu einem Bergbaugelände, das gerade von der Konföderation attackiert wird. Vereitelt diesen Angriff, indem ihr die Gebäude vor den Panzern schützt. Als Dank für eure Schutzdienste greifen euch nun die Geschütze des Bergwerks selbst an. Schaltet diese mit einigen gezielten Schüssen aus. Feindliche Transporter versuchen nun zu entkommen. Legt sie ebenfalls in Schutt und Asche und folgt eurem Radar, bis ihr zu dem verunglückten Schiff von Kael kommt. Beseitigt alle Gegner, die sich um das Wrack tummeln, und auch diese Mission ist geschafft.

Mission 11 „Borvoo the Hutt"

Was erwartet mich in dieser Mission?

Ziel dieser Mission ist es, das Schiff von Borvo, dem Mörder von Captain Kael, zu zerstören.

Wie finde ich Borvos Schiff?

Zu Beginn der Mission befindet ihr euch in einem kreisrunden Areal, wo ihr von Gefechtstürmen und Jägern angegriffen werdet. Kümmert euch zuerst um die Türme, da von ihnen die größere Gefahr ausgeht. Schaltet dann sämtliche Starfighter aus und folgt eurem Radar. Sprengt euch mithilfe eures Lasers den Weg durch das Minenfeld in der Schlucht frei. Auf der anderen Seite des Minenfeldes erwartet euch ein friedlich gesinnter Pilot, der euch zu Borvos Schiff führen will. Folgt ihm und bietet ihm Rückendeckung, d. h. ihr müsst Bodenstellungen zerstören, bevor sie dem Piloten schaden können. Gelingt es euch, den Piloten zu beschützen, führt er euch durch eine schmale Schlucht, in der sich wiederum ein Minenfeld befindet, bis zu Borvos Schiff. Schaltet zuerst alle Geschütze aus und konzentriert euch dann auf das große Schiff in der Mitte. Wenn Borvos Schiff beginnt, Stück für Stück zu explodieren, habt ihr euer Missionsziel erreicht.

Mission 12 „Liberation of Camp 4"

Wie lauten meine Missionsziele?

Die Handelskonföderation inhaftiert Führer der Naboo im berüchtigten Camp 4. Eure Aufgabe ist es, Camp 4 ausfindig zu machen, die Gefangenen zu befreien und ihre Flucht zu sichern.

Wo finde ich Camp 4?

Folgt zu Beginn der Mission den verbündeten Piloten und erledigt sämtliche Gegner, also Geschütze, Panzer und Starfighter, die das Farmgebäude angreifen. Auf dem Weg zum Camp tauscht ihr eueren Naboo-Fighter gegen ein Heavy STAP. Folgt eurem Radar und passiert das erste Tor des Camps, indem ihr euch zwischen Transportschiffen, die das Tor passieren, versteckt. Haltet euch hinter dem Tor links und fahrt bergaufwärts. Schaltet den entgegenkommenden AAT aus und folgt dem Weg weiter bis zum Camp.

Was muss ich machen, wenn ich am Camp angelangt bin?

Zerstört zuerst den kleinen Reaktor an der rechten Seite des Camps, um das Tor zu öffnen. Fliegt nun ins Innere des kleinen Lagers und sprengt das Tor der Halle, vor der die Droiden wachen. Die ersten Gefangenen können somit dank eurer Hilfe fliehen und an eurer Seite gegen die Konföderation kämpfen. Fliegt nun weiter bergaufwärts und nehmt euch das Hauptcamp vor. Nachdem ihr die Geschütze eliminiert habt, könnt ihr euer Heavy STAP gegen einen Gian Cruiser tauschen, was besonders empfehlenswert ist, wenn die Schilde eures STAPs geschwächt sind. Öffnet nun mit den Sprengstoffkisten die Mauer des Lagers und fliegt hinein. Dort gilt es, den kleinen, runden Generator zu zerstören und die Hallentore zu öffnen, damit die Gefangenen fliehen können. Gegenüber ist ein weiteres Lager. Sprengt wiederum die Hallentore mit eurem Blaster auf und fliegt in den hinteren Teil des Camps. Von dort aus müsst ihr bergaufwärts fliegen und den Generator zer-

stören. Nun können die Gefangenen mit ihren Schiffen fliehen. Begleitet die Entflohenen und beschützt sie vor den Geschützen. Folgt eurem Radar bis zum nächsten Teil des Camps. Dort müssen zuerst wieder die Gefechtstürme ausgeschaltet werden. In das Lager könnt ihr eindringen, indem ihr wartet, bis das Tor kurz für einen Panzer geöffnet wird, oder wenn ihr die großen Tanks im rechten Teil des Lagers zerstört. Seid ihr im letzten Camp, müsst ihr euch wieder bergaufwärts bewegen. Oben angekommen, warten ein Geschütz und ein Generator auf euch. Nun müssen nur noch das Geschütz und der Generator vernichtet werden und ihr könnt mit den Gefangenen durch das letzte Tor fliehen und habt die Mission erfolgreich beendet.

Mission 13 „The Queen's Gambit"

Welche Aufträge muss ich erfüllen?

In dieser Mission müsst ihr Panaka finden und retten, die Naboo-Airbase ausfindig machen und den Konvoi der Handelskonföderation aufhalten.

Wie finde ich Captain Panaka?

Folgt eurem Radar und beschützt die Farm vor angreifenden Droiden, die schnell eliminiert sein dürften. Nun werdet ihr automatisch auf Panaka treffen.

Wie kann ich den Konvoi aufhalten?

Folgt nun den AATs, bis ihr durch einen herabfallenden Fels von ihnen getrennt werdet. Verschwendet keine Zeit, sondern dreht sofort um und fliegt die rechte parallele Schlucht entlang. Dort warten vor einer Brücke zwei Geschütze auf euch. Nachdem ihr diese zerstört habt, solltet ihr euren Gian Speeder gegen einen Naboo-Bomber eintauschen. Folgt eurem Radar bis zum Minenfeld, wo ihr so viele Minen wie möglich „entschärfen" solltet. Euer Hauptziel ist es aber weiterhin, den Konvoi aufzuhalten. Fliegt den Panzern und Transportern ein Stück voraus und zerstört die Gebäude, die der Konvoi passiert. Das stoppt ihn zwar nicht, bremst ihn aber zumindest etwas ab. Fliegt nun in die Schlucht. Dort stehen riesige Felssäulen, die ihr durch ein paar gezielte Schüsse zum Umstürzen bringen könnt. Auch das hält den Konvoi ein wenig auf. Fliegt durch die Schlucht, bis ihr zu einer Brücke kommt. Eure Verbündeten werden euch mit einer Sprengladung entgegenkommen, die ausreicht, um die Brücke zu zerstören. Wartet, bis die Sprengladung gelegt wurde, und schießt im richtigen Moment, also kurz bevor der Konvoi sie erreicht, mit eurem Blaster auf den Sprengstoff. Die folgende Explosion reicht, um die Brücke zu zerstören, und somit ist der Konvoi gestoppt.

Mission 14 „Panaka's Diversion"

Was erwartet mich in dieser Mission?

Eure Aufgabe ist es, in Theed verstreute alliierte Truppen zusammenzuführen, um einen Angriff gegen die Handelskonföderation zu starten. Die einzelnen Truppen müsst ihr in den Gassen Theeds finden und sie teilweise sogar noch aus Hinterhalten befreien.

Wie kann ich die alliierten Truppen finden?

Für diese Mission ist euer Radar von großer Bedeutung. Folgt ihm und er führt euch direkt zu den vermissten Einheiten. Schaltet auf der Suche so viele Droiden und Rolldroiden aus wie möglich, hebt euch eure Raketen aber für die Panzer am Ende der Mission auf. Zuerst trefft ihr auf Panaka, den ihr durch Theed eskortieren müsst. Achtet dabei auf Schranken, die euch den Weg versperren. Nun erhaltet ihr einen Funkspruch von Verbündeten, die in einen Hinterhalt geraten sind. Folgt wiederum eurem Radar, bis ihr sie erreicht, und befreit sie von den Droiden und Panzern. Mit den befreiten Einheiten und Panaka müsst ihr nun zum Hangar, um dort einen Angriff gegen die Konföderation zu starten. Auf dem Weg dorthin müssen eure Truppen noch ein Tor sprengen, in der Zeit solltet ihr ihnen den Rücken von lästigen Droiden freihalten. Folgt eurem Radar bis zu dem großen Platz, auf dem die AATs stehen. Wenn ihr eure Raketen aufgehoben habt, sollte es euch nicht schwer fallen, diese zu zerstören und damit die Mission erfolgreich zu beenden.

Mission 15 „Battle for Naboo"

Was gilt es in dieser Mission zu erledigen?

In dieser letzten Mission müsst ihr zum Endkampf gegen die Handelskonföderation antreten. Ihr müsst einerseits ihr großes Schiff zerstören, andererseits müsst ihr versuchen, die Zahl der

und Satellitenantennen, die sich auf oder vor dem Verbindungsstück befinden, aus dem Weg zu räumen. Nutzt eure ganze Feuerkraft, um den Generator zum Explodieren zu bringen. Sobald dies geschehen ist, heißt es zurücklehnen und den Abspann genießen.

Geheimmission „Federation's Secrets"

Wie kann ich daran teilnehmen?

Dazu müsst ihr in jeder der 15 „normalen" Missionen die Bronze-Medaille erreicht haben.

Worum geht es in dieser Mission?

Naboo-Streitkräfte haben ein Forschungszentrum der Konföderation belagert. Um geheime Informationen zu schützen, sendet die Konföderation Truppen aus, welche die Forschungsbasis in Schutt und Asche legen sollen. Euer Auftrag ist es, die Truppen abzufangen und die Basis zu verteidigen. Des Weiteren müsst ihr die Flucht eurer Verbündeten aus dem Forschungszentrum sichern.

Wie sollte ich vorgehen, um die Basis zu verteidigen?

Bekämpft zuerst die Fighter so lange, bis die Bodentruppen auf eurem Radar erscheinen. Fliegt den Bodentruppen entgegen und versucht, so viele wie möglich zu stoppen. Benutzt Raketen, um den großen Transporter zu zerstören, bevor Droiden aus ihm herauskommen. Fliegt nun zurück zur Basis und kümmert euch um Angreifer. Es empfiehlt sich, zuerst die Panzer auszuschalten, da diese der Basis den größten Schaden zufügen. Umkreist die Basis und schießt auf alles, was sich darauf zubewegt. Nach einiger Zeit erscheint ein großes Naboo-Schiff. Kümmert euch vorwiegend um Feinde, die das Naboo-Schiff angreifen. Gelingt es euch, das Schiff vor den Angreifern zu schützen, müsst ihr es weiterhin begleiten und vor einigen Fightern beschützen. Habt ihr das auch noch geschafft, sind eure Verbündeten in Sicherheit und ihr habt auch diese Mission erfolgreich beendet.

Wie kann ich das Schiff der Konföderation zerstören?

Zuerst solltet ihr euch auf die Starfighter konzentrieren, bevor ihr euch das Kontroll-Schiff vornehmt. Nachdem ihr einige abgeschossen habt, kommt eine kleine Zwischensequenz, die zeigt, wie einer eurer Verbündeten einen Generator für Traktorstrahlen zerstört und dennoch von einem Strahl erfasst und angesogen wird. Nun liegt es an euch, die drei weiteren Generatoren zu zerstören. Die Generatoren sind daran zu erkennen, dass sich an ihren Ecken kleine rote Lichter gegnerischen Fighter zu dezimieren, um euch den Rücken für euren Angriff freizuhalten.

befinden. Um dabei nicht von den umliegenden Geschützen getroffen zu werden, empfiehlt es sich, diese vorher zu zerstören. Als Nächstes gilt es, den Generator für die Schutzschilde in Schutt und Asche zu legen. Ihr findet ihn im hinteren Teil des Schiffes auf dem Verbindungsstück zwischen Kranz und Kugel. Genauso wie die Traktorenstrahlengeneratoren ist auch der Schildgenerator durch rote Lichter gekennzeichnet und durch etliche Geschütze gesichert, die man vor dem Angriff auf den Generator zerstören sollte. Um euren Angriff etwas zu erleichtern, ist es ratsam, hinderliche Türme

DIE PRIME TIME FÜR GAMER

GAME ON! TV

Game On! TV – Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Ab 3. März jede Woche auf NBC Europe.

Samstag, 19.00 Uhr und Sonntag, ca. 22.00 Uhr (Nach dem Kino-Highlight)

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf

NBC EUROPE

Geheimmission „Coruscant Encounter“

Wie wird die Mission freigeschaltet?

Dazu müsst ihr in jeder der vorangegangenen Missionen die Silbermedaille erhalten haben.

Welche Aufgaben muss ich erfüllen ?

In dieser Mission müsst ihr Darth Mauls Schiff zerstören und dabei noch versuchen, so viele Zivilisten wie möglich zu schützen.

Wie kann ich Mauls Schiff zerstören?

Vorab empfiehlt es sich, den Naboo-Starfighter zu wählen, da sich dessen Eigenschaften besser für diese Mission eignen als die des Police Cruisers. Aufgrund seiner Geschwindigkeit und Wendigkeit ist Darth Maul ein schwer zu treffendes Ziel. Bei der Verfolgung Darths ist darauf zu achten, dass ihr keine Zivilisten trefft, an denen Darth äußerst knapp vorbeifliegt. Versucht gleich zu Beginn der Mission, mit eurem Booster an Darth dranzubleiben und ihm einige Treffer zu bescheren. Ihr werdet bei der Verfolgung merken, dass Darth immer wieder den gleichen Weg fliegt. Macht euch das zunutze und versucht, ihm aufzulauern. Mit etlichen Treffern von Raketen und eurem Blastern sollte es euch gelingen, Darth zu besiegen.

Geheimmission „The Dark Side“

Wie kann ich diese Mission freischalten?

Um an dieser Mission teilnehmen zu können, müsst ihr in jeder anderen Mission die Goldmedaille erhalten haben.

Was muss in dieser Mission erledigt werden?

In dieser Mission schlüpft ihr in die Rolle von Darth Maul. Nun gilt es, Konföderationstruppen zu schützen und Naboos zu eliminieren.

Wie kann ich diese Mission erfolgreich beenden?

Überwindet eure Skrupel und erledigt sämtliche Einheiten, die während der anderen Missionen eure Verbündeten waren. Die Naboo-Einheiten werden als rote Punkte auf eurem Radar angezeigt. Orientiert euch daran, um sicher zu gehen, auch alle Gegner ausgeschaltet zu haben. Vergesst in dem Gemetzel aber nicht, auf eure Truppen zu achten und sie zu beschützen. Nachdem ihr alle Naboos ausgeschaltet habt, müsst ihr ein kleines Haus auf der Spitze eines Berges suchen, wobei euch euer Radar wieder helfen wird. Es handelt sich um das Haus von Jar-Jar. Legt es in Schutt und Asche und Jar-Jar wird nach einem Entsetzensschrei ziellos durch die Gegend rennen. Versorgt ihn mit ein paar gezielten Schüssen und ihr habt auch diese Mission gemeistert.

INFO

Anforderungen für die Goldmedaille:

Mission	Maximalzeit	Gegner ausschalten	Treffsicherheit	Gerettete Personen	Bonus	Restleben
1. Flucht aus Theed	2:15	41	63%	7	Ja	03
2. Neimoidian Plunder	5:00	32	40%	46	Nein	03
3. Naboo Bayou	4:15	19	30%	7	Nein	03
4. Smuggler Alliance	6:30	31	37%	2	Ja	03
5. Hutt's Retreat	5:45	28	40%	14	Nein	03
6. Disruption of Comm 4	7:15	30	65%	4	Nein	03
7. Glacial Grave	8:00	63	55%	4	Ja	03
8. The Andrever River	7:19	49	50%	0	Nein	03
9. Sanctuary	7:30	30	45%	5	Ja	03
10. Search for Captain Kael	5:30	23	50%	0	Nein	03
11. Borvo the Hutt	5:30	35	42%	4	Ja	03
12. Liberation of Camp 4	7:00	67	50%	17	Ja	02
13. The Queen's Gambit	7:30	34	48%	10	Nein	03
14. Panaka's Diversion	5:00	68	50%	4	Nein	03
15. Battle for Naboo	6:15	22	40%	3	Nein	02
Geheimmissionen:						
16. Trade Federation's Secrets	5:45	35	31%	4	Nein	03
17. Coruscant Encounter	1 :30	1	43%	15	Ja	03
18. The Dark Side	7:25	39	24%	11	Nein	03

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Leider haben wir diesmal nur sehr wenige N64-Tipps erhalten. Dafür haben wir einen Berg an Post und Mails zu Game-Boy-Spielen bekommen, von denen ich euch die besten herausgesucht habe und hier wie immer an dieser Stelle für euch abdrucke. Viel Spaß weiterhin beim Spielen und Cheaten.

Werner Spachmüller

LESERTIPPS
Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an
COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **werner.spachmueller@computec.de**

Toy Story 2 (GBC)

Kommt ihr etwa nicht weiter? Die Level-Cheats helfen euch sicher durch das Spiel. Einfach unter „Passwort“ eingeben und loslegen.

Level 02: ..... P B P P
Level 03: .....B J W J
Level 04: .....P J B W
Level 05: .....Up W B P P
Level 06: .....J P P J
Level 07: .....J B P J
Level 08: .....P B W J
Level 09: .....J J W W
Level 10: ..... P B W J
Level 11: .....B P W W
Level 12: ..... W W W W

Nicola Bergmann

FILMREIF Diese Szene stammt aus dem Film Toy Story 2, den ihr bestimmt auch schon gesehen habt.

Biene Maja auf der Klatschmohnwiese (GBC)

Hier findet ihr geheime Passwörter zu *Biene Maja* für den Game Boy Color. Diese müsst ihr einfach im Passwort-Bildschirm eingeben und schon könnt ihr im jeweiligen Level starten.

Passwort 1: ML18
Passwort 2:.....75KR
Passwort 3:.....PP18
Passwort 4: .....5!JR

Marcel Jaquet

Herzlichen Dank! Jakob Albrecht – Nina Bolz – Florian Dirmhirn – Branko Frischke – Christian Glück – Jean-Oliver Hoyer – Torsten Kalläwe – Markus Kautz – Björn Kühn – Sven Kühn – Albrecht Maier – Nicole Maintz – Christoph Meyer – Florian Michl – Björn Nagel – Matthias Patz – Roland Rauch – Daniel Regenbrecht – Stefan Rode – Toni Schirrmeister – Nico Schorsky – Tony Schuster – Benjamin Schwarz – Malte Sicking – Martin Weißfloog – Christian Zenner – Aaron Zimmermann

Inspector Gadget (GBC)

Wer in einem Level nicht weiterkommt, kann sich hier bei den Level-Passwörtern bedienen und direkt ins Geschehen einsteigen. Im Hauptmenü einfach auf die Option „Passwort“ gehen und das Gadget-Geheimwort eingeben.

Passwort für Welt 2-1 ➤ Die Behälter: CGJHFJ
Passwort für Welt 3-1 ➤ Der Krafter: PCLZ?D
Passwort für Welt 4-1 ➤ Die Wannen: 7XZLSP
Passwort für Welt 5-1 ➤ Die Sicherheitsschächte: FWQZ!?

Marcel Jaquet

GOGO GADGET Mit den Passwörtern startet ihr direkt in den Wunschlevel.

DISNEY-HIT Mit Mogli kämpft ihr euch durch den Dschungel.

Das Dschungelbuch: Moglis wildes Abenteuer (GBC)

Auch im *Dschungelbuch* ist ein Master-Cheat versteckt, den wir euch in dieser Ausgabe verraten können. Wählt im Hauptmenü den Punkt „Fortsetzen“ und gebt dann die Buchstabenkombination ein.

Alle Levels anwählbar:
BMHG

Richard Reichmann

PFADEINGABE Mit dem richtigen Kennwort habt ihr freie Levelwahl.

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
ABO-BETREUUNG
N-ZONE
74168 Neckarsulm
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Matthias Glaser, André Horn, Albrecht Ott, Jean-Reiner Jung
Auslandskorrespondenten: Warren Harrod, Mike Sabine, Simon Price
Bildredaktion: Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz
Textchef:
Michael Ploog
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat -141

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140
Anca Stef -345

Anzeigenmarketing, Leserdaten:
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

Anzeigengrafik:
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 51,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 75,-)
Abonnementsbestellung Österreich:
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 390,-
Druck:
heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der Computec Media AG erscheinen außerdem:
PC Games, PC Action, MCV, PlayZone, Kids Zone, Hardware, PSG

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000 55.733 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche
❑ Game Boy ❑ Clubs
❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

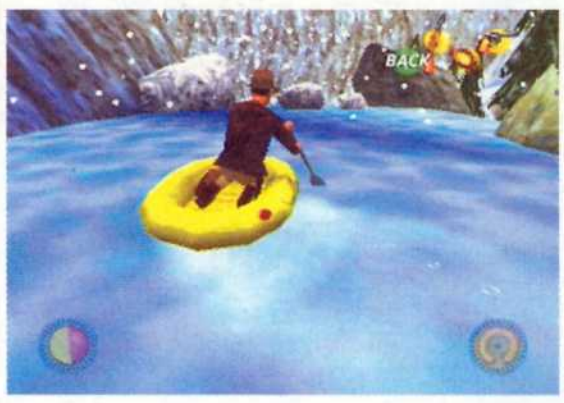
Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0180-5005806	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 28.03.2001 am Kiosk

Banjo-Tooie

Im April ist es endlich so weit! Dann bringt Nintendo mit *Banjo-Tooie* eines der letzten großen N64-Highlights endlich auch in Deutschland heraus. Macht euch in unserem Riesen-Test der deutschen Version auf jede Menge abgedrehte Charaktere, weitläufige Levels voller Überraschungen und ein geniales Gameplay der Marke Rare gefasst.

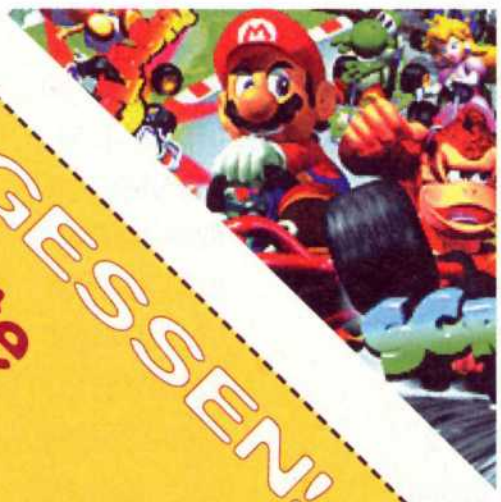
Indiana Jones



Wie ist THQ die deutsche Umsetzung des überzeugenden Action-Adventures für das N64 gelungen? Wurde das Spiel wirklich wie geplant komplett eingedeutscht? In der nächsten Ausgabe begeben wir uns für euch mit Peitsche und Schlapphut auf die Suche nach der mysteriösen Maschine. Passend zum Test erwartet euch außerdem ein tolles *Indiana Jones*-Poster!

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

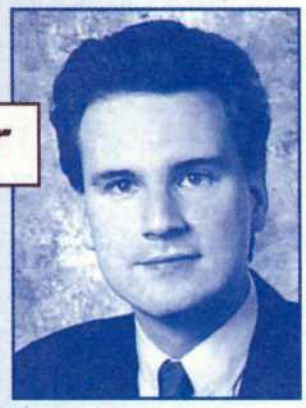
- *Im Test: Tiggers Honigjagd*
- *Brandheiße Neuigkeiten zum GameCube und dem Game Boy Advance*
- *Neueste Infos aus der Pokémon-Zone*
- *4 neue Tipps&Tricks-Sammelkarten*
- *2 fetzige Riesenposter*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 28.03.2001!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...



Christian Walter

Der 26-jährige Christian Walter ist PR-Manager bei THQ.

Was spielen Sie im Augenblick?
Momentan spiele ich *WWF No Mercy* auf dem N64. Dieses Spiel bietet Action, Spielspaß und ein authentisches Wrestling-Feeling.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Wo sonst gibt es schon die Möglichkeit, gegen bekannte WWF-Stars anzutreten? (Zum Glück nur im Spiel!)

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Platz 1:
Command & Conquer, weil es seinerzeit das Genre der Echtzeitstrategiespiele völlig neu definierte.
Platz 2:
Mario Kart 64. Der Spaßfaktor und die Geschwindigkeit des Spiels sind und bleiben phänomenal.
Platz 3:
Donkey Kong 64 ist aufgrund seiner Spielbarkeit und seines Umfangs ein herausragender Klassiker auf dem Nintendo.

Was gefällt Ihnen am N64 am besten?
Im Vergleich zu anderen Spielkonsolen ist die Handhabung und Haltbarkeit der Spiele aufgrund der Cartridge besser und die Ladezeit kürzer.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ein Echtzeitstrategiespiel wie *Command & Conquer* wäre für den GameCube mein Wunschtitel.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Resident Evil war eines der ersten Spiele, die mich stundenlang an die Konsole fesselten.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich bevorzuge Echtzeitstrategiespiele, da diese Spiele nur durch überlegtes, taktisch kluges Vorgehen zu meistern sind. Auch der gewisse Instinkt, welchen Schritt der Gegner als Nächstes unternehmen wird, spielt eine Rolle. Diese Faktoren machen das Genre so interessant.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Ego-Shooter wie *Half-Life* (PC) sind meine Multiplayer-Favoriten. Gerade solche Spiele bieten sich fürs stundenlange Zocken mit Freunden im Netzwerk an!

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Niemals den Kopf in den Sand stecken! Auch wenn es mal nicht so gut läuft, sollte man immer optimistisch nach vorne blicken, nicht zurück!

Pokémon Snap

WORUM GEHT'S?

Auf dem Nintendo 64 startet ihr mit einem speziellen Amphibienfahrzeug zur großen Pokémon-Fotosafari. Unter Anleitung und jeweils mit einer Foto-Bewertung von Professor Eich durchkämmt ihr auf Schnappschuss-Jagd sechs abwechslungsreiche Areale, bevor ihr endlich sogar Mew vor die Linse bekommt.

TIPPS:

Surfing Pikachu:
Am Strand könnt ihr ein Pikachu mit Pokémon-Nahrung auf ein Surfboard locken, um für euren Schnappschuss Bonuspunkte bei Professor Eich zu ergattern. Werft dazu – sobald ihr dieses Item erhalten habt – ein paar Äpfel immer kurz vor Pikachu, damit er der Nahrungsspur folgt, und platziert den letzten Apfel möglichst nahe beim Surfboard.

Glückliches Mauzi:
Gegen Ende der Strand-Etappe wird ein Mauzi von zwei wütenden Taubsis gejagt. Schafft ihr es, beide Taubsis schnell hintereinander mit gezielt geworfenen Äpfeln oder Räucherbällen zu treffen und dadurch zu vertreiben, dann wird das Mauzi dankbar und freudig für einen ganz besonders schönen Schnappschuss ein Tänzchen aufführen.

Das Poké-Zeichen am Strand:
Das Poké-Zeichen vom Strand-Areal, das der Professor später im Spiel von euch verlangt, ist schnell entdeckt: Schaut gleich nach dem ersten Pikachu des Levels (Surfing Pikachu) in Fahrtrichtung nach links. Dort steht eine Ansammlung Felsen, die einem Kingler ähnelt. Mit einem guten Schnappschuss dieser Felsformation ist der Professor äußerst zufrieden.

Pokémon Pinball

WORUM GEHT'S?

Auch als Flipperspiel sind die Pokémon ein echter Hit! Auf zwei Tischen könnt ihr euch in *Pokémon Pinball* mit flotter Kugel eure Lieblinge für den Pokédex schnappen, dass es eine wahre Freude ist. Lustig-anspruchsvolle Mini-Games und die Möglichkeit zur Pokémon-Evolution per Flipperkugel überzeugen.

TIPPS:

BLAUER TISCH Je nach Tisch erlebt ihr verschiedene Bonuslevels.

ROTER TISCH Welche Pokémon zu schnappen sind, hängt vom Tisch ab.

Schneller Meisterball:
Um euren Spielball schrittweise bis zum Meisterball aufzuwerten und dafür die Punkte zu kassieren, müsst ihr auf jedem Tisch mehrmals hintereinander alle drei Lichter an den Durchgängen in der oberen Tischhälfte aktivieren (roter Tisch: über den Voltobals; blauer Tisch: über den Muschas). Damit das schneller geht, könnt ihr durch geschicktes Drücken eurer Flippertasten die bereits aktivierten Lichter fix nach rechts oder links verschieben. Beherrscht ihr diese Technik, könnt ihr jeweils alle drei Lichter blitzschnell aktivieren, indem ihr euren Spielball dreimal durch dieselbe Lücke schießt.

Bonuslevels erreichen:
Um Bonuslevels auf jedem Tisch freizuschalten, müsst ihr in einem einzigen Spielareal drei Pokémon hintereinander fangen, ohne euren Ball ins Aus zu schießen oder in eine neue Region zu verreisen. Habt ihr das geschafft, erscheint ein Loch oberhalb eurer Flippertasten und eine Schrift, die euch zum Bonuslevel einlädt. Ihr müsst nur noch mit eurer Kugel in das Loch treffen, um zum jeweiligen Bonuslevel zu gelangen.

Pokédex-Animationen:
Falls ihr *Pokémon Pinball* auf einem Game Boy Color spielt, könnt ihr ganz leicht eure Pokédex-Pokémon „in Action" erleben: Wählt ein Pokémon im Pokédex aus und drückt Start, um das Pokémon in Bewegung zu sehen.

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

WORUM GEHT'S?

Jede Saga hat ihren Anfang – so auch der Krieg der Sterne. In diesem bombastischen Spiel zur ersten Episode der *Star Wars*-Geschichte greift ihr aktiv in das große Finale des Films ein: die Schlacht um den paradiesischen Planeten Naboo. Mit Blaster-Kanonen und Protonen-Torpedos nehmt ihr den Kampf gegen die dunkle Seite der Macht auf.

CHEATS:

LEC&FIVE	Alle Levels und der Handelsföderations-Bonuslevel werden freigeschaltet.
PATHETIC	Unendliche Leben
OVERLOAD	Alle Upgrades
DROIDEKA	Bessere Schilde
EWERDEAD	Mit einem Schuss den Feind erledigen
NASTYMDE	Größerer Schwierigkeitsgrad
RUAGIRL?	Rosa Raumschiff
TALKTOME	Audio-Kommentar von Faktor 5
KOOLSTUF	Alle Bilder in der Galerie freischalten
WAKEUP	Musik-Menü
LOVEHUTT	Das Entwickler-Team betrachten
DRJEKYLL	Merkwürdiger Horizont

Steuerung

- A: Kurze Beschleunigung
- B: Blaster abfeuern
- C-oben: Nicht belegt
- C-links: Nicht belegt
- C-unten: Sekundär-Waffe abfeuern
- C-rechts: Rollen
- Analog-Stick: Gleiter steuern
- START: Pause
- Kreuzpad: **Kamera-Modus:** Oben: Ego-Perspektive; Rechts: Direkt hinter Gleiter; Unten: Standard-Perspektive
- L: Kamera-Modus wählen
- R: Zusammen mit dem Analog-Stick für eine enge Kurve drücken
- Z: Gleiter abbremsen

Scooby Doo! – Classic Creep Capers

WORUM GEHT'S?

Da verschlägt es die beiden Cartoon-Helden Shaggy und Scooby-Doo doch in ein Museum, das voller Gespenster und unheimlicher Erscheinungen ist. Um die vier Abschnitte heil zu überstehen, brauchen die Protagonisten vor allen Dingen eins: Mut! Und der ist natürlich besonders groß, wenn auch der Bauch gut gefüllt ist.

CHEATS:

Level überspringen:
Während ihr spielt und Shaggy steuert, haltet ihr die L-Taste gedrückt und drückt dann C-oben, C-unten, C-oben, C-unten, oben, unten, oben, unten, rechts, links, rechts und links.

Unendlicher Mut:
Wie zuvor haltet ihr während des Spiels die L-Taste gedrückt und betätigt dann C-oben, C-links, C-unten, C-oben, C-unten, oben, rechts, unten, links, oben, links, unten, rechts, oben und unten.

Steuerung

- A: Gegenstand aufnehmen/ Gegenstand benutzen/ Eingabe bestätigen
- B: Eingabe widerrufen
- C-oben: Nicht belegt
- C-links: Nicht belegt
- C-unten: Nicht belegt
- C-rechts: Nicht belegt
- Analog-Stick: Shaggy steuern
- START: Pause
- Kreuzpad: Shaggy steuern
- L: Nicht belegt
- R: Nicht belegt
- Z: Inventar ansehen

N-ZONE

NR. 6

Tipps & Tricks

Sammelkarte 128

Pokémon Pinball

N-ZONE

NR. 6

Tipps & Tricks

Sammelkarte 129

Pokémon Snap

N-ZONE

Tipps & Tricks

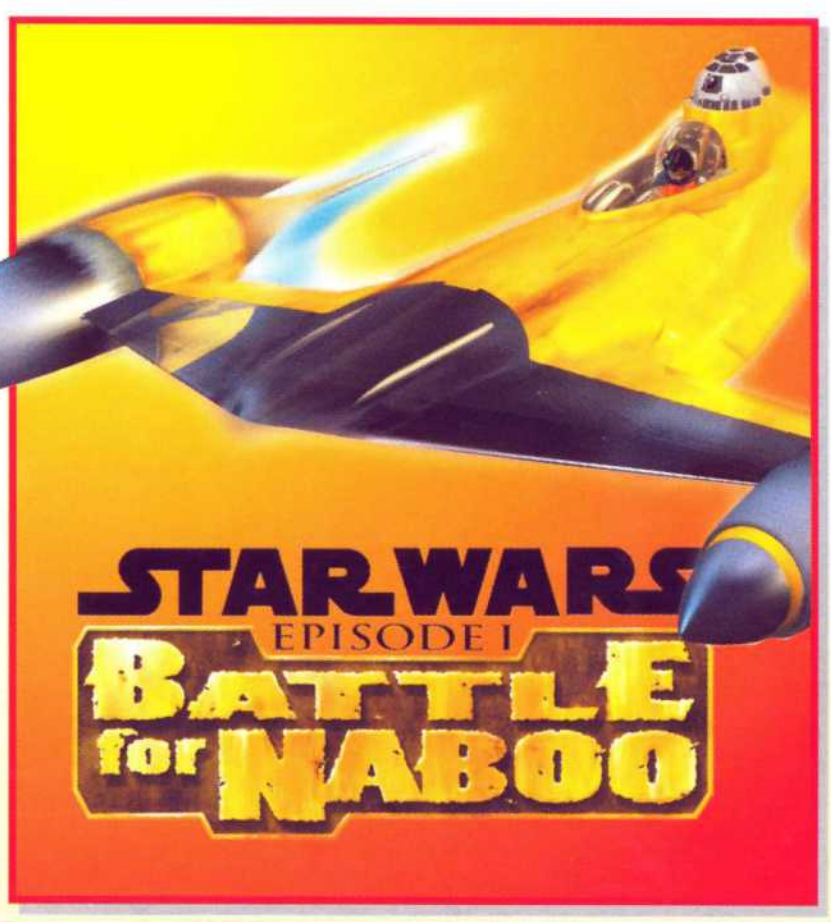
Sammelkarte 130

Scooby-Doo! Classic Creep Capers

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 131



Star Wars Episode I: Battle for Naboo